Gwiazdka już teraz: ECTS '97

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
październik
10
ROK 97
Cena 3zł 90gr

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

QUAKE YOUR MIND

relacja z turnieju

108 stron



Wszystko o grze:



Dungeon Keeper



F/A-18 Hornet



Clash

WARHAMMER

rozstrzygnięcie konkursu

Nowy dział: NewsPad


ISSN 1230-8676
10
9 771230 867978

DOMINION

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU



WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ OD 640X480, AŻ DO 1280X1024

PROSILIŚCIE O ULTRAREALISTYCZNĄ STRATEGIĘ?

NO TO JĄ MACIE...



W KAŻDEJ ROZGRYWCE AŻ CZTERECH UCZESTNIKÓW KONFLIKTU



PONAD 95 TYSIĘCY KLATEK ANIMACJI

7th LEVEL

CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmuj decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.

CIVILIZATION II PL 139,99 zł

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni. Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!** Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.11.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**

PC CD-ROM GRY

MEGAPAK 7
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

MEGAPAK 7 169,99 zł

Ta nowa gra wojenna to szybki i zacięty wyścig po terytoria i surowce na pięciu nieprzyjaznych planetach. 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 poziomach z opcją gry w sieci dla 4 graczy.

Z 79,99 zł

Wyrównaj rachunki z potężnym Światowym Konsorcjum. Tylko Twój instynkt, zwinność i siła ognia pozwolą Ci przetrwać. Używając 19 rodzajów niszczycielskich broni, zbadaj 10 wielopoziomowych środowisk. Unikaj pułapek i odkrywaj tajemnice przeciwników.

CRUSADER NO REGRET 59,99 zł

Pakiet zawiera dodatkowe misje do gier: Red Alert (ponad 450 misji), Warcraft II (ponad 700 misji) oraz Command & Conquer (ponad 200 misji). Przyjemny i efektywny interfejs automatycznie dodający nowe poziomy do wszystkich trzech gier.

TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł

Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcę cieni i angażują w rozwikłanie tajemnicy serii morderstw będących jakoby dziełem wilkołaków. Intrygująca akcja, niełatwe do rozwikłania zagadki wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.

GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł

Weź udział w 50 misjach bojowych, pilotując jeden z 9 drobiazgowo pokazanych myśliwców Gwiezdnych Wojen, ramię w ramię z rebeliantami lub przeciw nim. Rozważnie wybieraj statki kosmiczne oraz uzbrojenie i udowodnij kto jest najlepszym pilotem.

X-WING vs. TIE FIGHTER 174,99 zł

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

Rozwijaj umiejętności i technologie, by pomóc swoim ludziom skolonizować galaktykę. Zaprojektuj statki kosmiczne by bronić swojego imperium potężną flotą gwiezdną. Handluj z obcymi rasami, odkrywaj i kolonizuj nowe planety.

MASTER OF ORION II 139,99 zł

A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
ALIEN TRILOGY	129.99
A.M.O.K.	139.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	144.99
ASSASIN 2015	129.99
ASSAULT RIGS	119.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	129.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BROKEN SWORD	144.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
COQUEST EARTH	144.99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50
DEATHWARE	119.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	139.99
DOUBLE PLAY	139.99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: **PITFALL** oraz **EARTHWORM JIM** zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy **PC GAME PAD (SV-233)** wart **70 zł!!** Także zaprojektowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
EARTHSIEGE 2	129.99

ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
FALLEN HAVEN	139.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FLYING CORPS	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GEX - Microsoft	114.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
HARVESTER	88.50
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	TEL.
INTERSTATE '76	129.99
JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
M.A.X.	144.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim(Win 95), Ceasar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	119.99 zł
MEGASIXPAK	139.99 zł
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MILLENIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114.99
MOTO RACER	139.99
NASCAR RACING II	139.99
NBA '97	139.99
NEED FOR SPEED 2	139.99
NECRODOME	144.99
NET: ZONE	79.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	159.99
POD	129.99

PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
POWER F1	139.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
PYROTECHNIKA	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	149.99
RELOADED	129.99
RETURN FIRE	88.50
RIOT	139.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	134.99
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	88.50
SMURFY	125.00
SOUL TRAP	119.99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOONSTRUCK	144.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	139.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	139.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WERSAL 1685	139.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WOODEN SHIPS & IRON MAN	139.99
WORMS UNITED	129.99
XS	139.99
X-WING vs TIE FIGHTER	174.99
Z	79.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FLIPER	35.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	42.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor płakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	48.80
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80
Symulacja śmigłowców - walka z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90
Gra handlowa w kosmosie.	
LAZARUS	39.90
LIGA POLSKA MANAGER '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90
Strategia.	
POLANIE	54.90
ROBBO	35.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	43.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 49,99 zł

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE 54,90 zł

Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

EuroPlus+ ProPack 409,90 zł

3D ATLAS	149.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90
Bajka interaktywna	
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.95
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
ENCYKLOPEDIA *Wszechświata*	169.95
EuroPlus+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	
PROFESOR HENRY	69.90
Angielski. (SŁOWNICTWO)	
PROFESOR HENRY	88.95
Angielski. (GRAMATYKA)	
PROSTE DROGI	84.90
Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice i optymalne połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00
zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN.	

WORD TRANSLATOR 249,99 zł

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

215,00 zł

EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

PRO PAD SV-234

88,50 zł

PAD do PC
8xFIRE
analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 89,00 zł
Szczegóły - kupon zamówienia

Promocja Gamblera CD na stronie 13

Spis ogłoszeń

Miesięcznik elektronicznych szulerów
PAŹDZIERNIK 1997
Gambler Numer 10 (47), rok piąty
Nakład: 30 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 10
Nakład: 35 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Przemysław Jędrzejczyk
(strony WWW)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
Piotr Moskal
(News)
Rafał Orłow
(CD-ROM Manager)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Gambler Serwis, Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., Tete, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
Kamil Ruszkowski
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców



Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Małgorzata Sendela (kierownik biura)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 – 19.00

Dział Marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: ReflexBIS:
rastrem stochastycznym 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WWW:http://www.lupus.waw.pl/gambler

Szulerphone, czyli dyżury redakcji, zawsze w środę 14.00 – 16.00

Raport roczny

Rok temu, w październikowym wydaniu naszego pisma przedstawiłem się Czytelnikom w nowej roli – redaktora naczelnego Gamblera. Aż rok i tylko rok... Z jednej strony, na tle całej mojej zawodowej aktywności, to nie tak znowu wiele. Niedawno minęła piąta rocznica, jak zacząłem się parać pisaniem o grach. A może szósta... Z drugiej strony, ostatnich dwanaście miesięcy wydaje mi się całą wiecznością.

Ten czas nie był spokojny. Życie każdej redakcji z definicji spokojne nie jest, a może nawet – nie powinno być. A jeśli wprowadza się tak głębokie zmiany, jak my to zrobiliśmy, wszystko toczy się już całkiem obłędnym torem. Najważniejszy jednak jest efekt. „Show must go on" – brzmi moja zawodowa dewiza.

Nie mam zamiaru drobiazgowo rozwodzić się nad wszystkimi zmianami, jakie przez ostatni rok miały miejsce w Gamblerze. Tylko w skrócie: nowa szata graficzna, nowy układ działów w piśmie, pojawienie się nowych działów, ściągnięcie do pisma świetnych autorów – w tym takich tuzów, jak: Sir Haszak, RooS czy – debiutujący w tym numerze jako felietonista – Borek. I dalej: wprowadzenie Gamblera CD jako miesięcznika oraz pojawienie się w piśmie „skrzydełka" – a przy tym wszystkim utrzymanie ceny edycji CD na najniższym w branży poziomie: 108-stronicowy Gambler z płytką kosztuje ciągle 9,99 zł.

Trochę więc tego jest... Jesteśmy zmęczeni, ale szczęśliwi, zwłaszcza że nasz trud znalazł Wasze uznanie. Dostajemy coraz więcej optymistycznych listów, a coraz mniej – krytycznych. Oczywiście, potrzebne są nam zarówno te pierwsze, jak i drugie głosy – jedne są nagrodą za trud, drugie mobilizują do większego wysiłku.

Czas określić zadania na następnych 12 miesięcy. Po pierwsze, będziemy dążyć do zwiększenia objętości Gamblera, aby móc nadążać z komentowaniem rynkowych wydarzeń. Co prawda, przy tej okazji będzie rosła liczba reklam. Jednak myślę, że rozwiązanie – „16 dodatkowych stron bez zmiany ceny, z tego 8 stron reklam i 8 redakcyjnych" – brzmi rozsądnie.

Tu dygresja, czyli znów sprawa Carmageddona. Opublikowaliśmy reklamy tej gry, co niektórzy uznali za niekonsekwencję, bo przecież napisałem, że jej wydanie jest swego rodzaju skandalem. Otóż nie zamierzamy w żaden sposób cenzurować docierających do Was informacji – chyba że wykraczają poza granice przyzwoitości bądź prawa. Carmageddon to gra słaba, a jej wydawcy liczą na zyski, bo zrobili tytuł z szokującymi scenami – tak napisałem i zdania nie zmieniam. Nie zamierzam jednak zabronić publikowania materiałów dotyczących tej gry. Z jednej strony macie reklamę, z drugiej – moją ocenę. Decyzja należy do Was, macie wolną wolę i swój rozsądek. Nie jestem jednym z tych nawiedzonych facetów, co to uważają, że najlepiej zamknąć usta wszystkim, co myślą inaczej. Będziemy publikować w Gamblerze reklamy gier kontrowersyjnych, chyba że... będą głosiły zabronione prawem treści, np. rasistowskie czy komunistyczne.

Tyle na ten temat, wracam do programu zmian. Na pewno będziemy więcej miejsca poświęcać na informacje o nowościach i recenzje nowych gier. Opisy będą się kurczyć, ale na zasadzie „wyciskania z nich wody". Po prostu będą to suche poradniki „jak grać, żeby wygrać". Nie sądzę, żeby miała się zwiększyć objętość działów konsolowych – jeśli już, to może pomyślimy o specjalnym piśmie dla konsolowców. Losy działu Amiga przez cały czas się ważą, ale prawdę powiedziawszy (prywatnie) straciłem już wiarę w renesans tego komputera. Myślę, że w podjęciu decyzji pomogą wyniki ankiety czytelniczej, którą ponownie publikujemy w tym numerze. Tak więc: Amigowcy do piór!

W dalszym ciągu będziemy poprawiać zawartość Gamblera CD. Już w tej chwili jest on bardzo bogatą publikacją – znajdziecie tam nie tylko najświeższe wersje demonstracyjne gier, ale także materiały dodatkowe, takie jak: patche, cheaty, pliki muzyczne czy scenariusze do gier. Będzie ich jeszcze więcej (wszak zajmują niewiele miejsca). Mamy ambicje, by Gambler CD był nie tylko wielką dyskietką, na którą raz w miesiącu nagrywa się dużo programików, ale ciekawym i pełnym informacji, multimedialnym dodatkiem do pisma.

Oczywiście, to nie koniec projektów i pomysłów na przyszłość. Chowam w zanadrzu kilka niespodzianek, mam nadzieję, miłych dla Was, a dla konkurencji wprost przeciwnie. Jakie będą i czy się Wam spodobają? Czy zrealizujemy nakreślony program zmian? Czy popularność Gamblera jeszcze wzrośnie? Zobaczymy w następnym raporcie rocznym.

Alex

NA PŁYCIE

Hexen 2

Co tu dużo pisać? Gdybym był na Waszym miejscu, to zamiast czytać ten tekst od razu bym grę zainstalował i spróbował, jak sprawdza się engine Quake'a w środowisku fantasy.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3

The L.E.D. Wars

Strategia w czasie rzeczywistym. Mamy do czynienia ze złożami surowców, które należy wykorzystać do zniszczenia przeciwnika.

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, DX3



Worldwide Soccer '98

Piłka nożna. W pełnej wersji czekają na Was płynne animacje 3D oraz doskonały komentarz sportowy.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



War Wind 2: Human Onslaught

Kontynuacja strategii czasu rzeczywistego. W wersji demo zawarta jest jedna misja – gracz ma za zadanie pojmać i zabić Premiera rasy Overlordów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3

Comanche 3

Wspaniała kontynuacja słynnego symulatora, postrzeganego często jako gra akcji. Teren, nad którym latamy, wygenerowany przez zupełnie nową wersję Voxel Space, robi ogromne wrażenie.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM



Dark Colony



Kolejna na płytce strategia czasu rzeczywistego. Na graczy czekają trzy typy terenu (dżungla, pustynia i kopalnie). Gra dzięki ładnym efektom świetlnym sprawia bardzo dobre wrażenie. Pełna wersja obejmuje 40 misji oraz pozwala na grę w sieci nawet ośmiu graczy. (Recenzja – str. 20.)

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3

Virtua Fighter 2

Hitowa gra konsolowa wkracza na ekrany PC. Czy będzie tak dobra jak oryginał? Przekonajcie się sami, sprawdzając demko.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



Achtung Spitfire

Strategia z podziałem na tury, z grafiką SVGA. Akcja toczy się podczas II wojny światowej w powietrzu nad zachodnią Europą. Gracz kontroluje samoloty jednej ze stron konfliktu, do wyboru: brytyjskiej, francuskiej lub niemieckiej. Gra obsługuje sieć. W wersji demonstracyjnej możemy rozegrać dwa pojedynki powietrzne oraz dwie wojskowe misje.

Minimalne wymagania: 486/66, 8 MB RAM, 40 MB HDD



Beasts & Bumpkins

Połączenie SimCity i Command & Conquer. Akcja gry toczy się w średniowieczu. Zadaniem gracza jest ochrona chłopów przed atakami rozjuszonych bestii za pomocą różnorodnej broni, w tym czarów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3, 33 MB



Blue Ice

Gra przygodowa z elementami logicznymi. Demo pozwala rozwiązać kilka zagadek i zaznajamia gracza z interfejsem.

Minimalne wymagania: 486/66, 8 MB RAM, 12 MB HDD



Constructor

Gra strategiczna z grafiką SVGA. Zadaniem gracza jest budowa domów, a następnie ich zaludnianie. Demo ma dwudziestominutowy limit czasowy.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM



Darklight Conflict

Symulator kosmiczny będący poważną konkurencją dla X-Wing vs. TIE Fighter – szczególnie, gdy ktoś nie ma dostępu do sieci.

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, DX3, 30 MB HDD



Dungeon Keeper

Demo najbardziej oczekiwanej gry ostatnich czasów. Strategia w czasie rzeczywistym, pierwotnie mająca być antyRPG. Znakomity pomysł, poparty dobrym wykonaniem. (Opis – str. 86.)

Minimalne wymagania: P60, 8 MB RAM, 27 MB HDD



Forced Alliance

Symulator SF z elementami gry przygodowej. Ciekawostka – otrzymanie awansu wpływa w wyraźny sposób na nasze dalsze poczynania.

Minimalne wymagania: 486/100, 16 MB RAM, DX3, 28 MB HDD



Ignition

Wyścigi samochodów – obserwowanych z góry, od tyłu – z bardzo ładną grafiką SVGA (obsługuje nawet 800×600). W wersji demo można sterować samochodem policyjnym.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, DX3, 23 MB HDD



Panzer General 2

Kontynuacja znanej gry strategicznej, której akcja toczy się podczas II wojny światowej. W pełnej wersji można wcielić się w oficera: Wehrmachtu, Armii Czerwonej, brytyjskiej lub amerykańskiej.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



Skrap

Gra będąca połączeniem strategii, gry akcji i symulatora. Czy taka mieszanka odniesie sukces? Przekonajcie się sami, odpalając demko.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, DX3, 22 MB HDD



Steel Panthers 3

Łatwy interfejs użytkownika to niewątpliwa zaleta tej kolejnej strategii turowej z serii Steel Panthers. Pełna wersja zawiera 6 kampanii i ponad 40 scenariuszy.

Minimalne wymagania: 486DX66, 16 MB RAM



Take No Prisoners

Gra akcji, próbująca odnowić ducha strzelanin 3D, z widokiem znad głowy. Gracz kieruje ruchami komandosa, „po drodze" zabijając przestępców, zbierając power–upy i lepszą broń.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DX3



The Adventures of Lomax

W tej grze kieruje się jednym z Lemingów o imieniu Lomax. Gra przeznaczona raczej dla młodszego kręgu odbiorców.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, 13 MB HDD



The Last Express

Przygodówka z ręcznie rysowaną grafiką i animacjami. Akcja toczy się w roku 1914, w pociągu jadącym przez całą Europę, z Paryża do Konstantynopola.

Minimalne wymagania: P75, 16MB RAM, 61 MB HDD



DDTpack #20

DDTpack – edycja dwudziesta, uaktualniona do numeru 9/97 Gamblera włącznie.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DDTPACK

TeTepack #20

TeTepack – wydanie dwudzieste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania opublikowane do numeru 9/97 Gamblera włącznie.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TETEPACK

Kącik 3D

Październikowy Gambler CD zainteresuje na pewno ludzi chcących spróbować swych sił w tworzeniu leveli. Znajdują się tu dwa najlepsze obecnie edytory – BSP i Qoole, wraz z obszernymi dokumentacjami i samouczkami. Do ich obejrzenia potrzebna jest przeglądarka WWW – są zapisane w postaci hipertekstowej. Poza tym mnóstwo innych dodatków: ostateczna wersja CTF (4.2), trzy edytory do demek, demo pokazujące, jak zakwalifikować się do turnieju na Gamblieriadzie, edytor kolorowych ksywek, edytor plików *.pak oraz wiele innych. Na koniec ostateczna wersja (2.0) Quakeworld – używają jej już prawie wszystkie serwery w kraju.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\3D

Kącik EKG

Witam Was po raz kolejny w krążkowym wydaniu Klubu. W tym miesiącu trochę więcej scenariuszy i map niż zwykle. A wiem, pełen optymizmu i wiary w swoich żołnierzy, że będzie jeszcze lepiej. Pamiętajcie – każdy scenariusz przed wysłaniem do redakcji wypada samemu przetestować! Nie zapominajcie też o podpisywaniu się na dyskietce, abym mógł Wasze nazwiska podać do publicznej wiadomości.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\EKG

Kącik techniczny

- Archiwizery
- DirectX wersja 3.0a
- Patche
- QuickTime
- Win32s
- WinG

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\TECH

AMIGA na płytce

Kolejna edycja kącika Amigi, przygotowana przez zaprzyjaźnioną redakcję Magazynu Amiga – tam proszę kierować wszelkie pytania. Dokładne instrukcje na temat instalacji wersji demonstracyjnych gier znajdziecie na płytce w pliku \AMIGA\!AMIGA-L.TXT (format Latin-2) oraz w pliku \AMIGA\!AMIGA-P.TXT (format Amiga-PL).

Adom
Apache
Boulder Dash (nowa wersja)
Delta 4
Egg Scramble
Fire Wall
OnEscapee
Shadow of the Third Moon
Shankara
Spherical Worlds
Teeny Weenys
Trapped 2
Tritus
Voxel
Xpilot
Zonal Division

Wszystkie gry w wersji playable

The Lost World: Jurassic Park

Zaginiony Świat to trójwymiarowa gra zręcznościowa, w której gracz kieruje poczynaniami pięciu bohaterów (w tym również dinozaurów), usiłując przeżyć na wyspie zamieszkanej przez prehistoryczne gady. Wszystkie postacie i stwory wzorowane są oczywiście na oryginałach z nowego filmu Spielberga. Gra oferuje 40 w pełni trójwymiarowych poziomów, 25 różnych rodzajów otoczenia i całe mnóstwo efektów specjalnych. Oprócz elementów zręcznościowych Lost World zawiera również szereg zagadek do rozwiązania. Termin: koniec 97. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Lucky Luke

Tę postać zna chyba każde dziecko. Fajtłapowaty kowboj, który pomimo wszelkich przeciwności losu zawsze jest górą, wszedł już na stałe do panteonu postaci kreskówkowych. Nic też dziwnego, że stał się również bohaterem gry komputerowej.



Lucky Luke to trójwymiarowa gra zręcznościowa z elementami przygodówki. Rodzaj ten, określany przez producentów jako „trójwymiarowa kreskówka", jest stosunkowo nowym wynalazkiem, przynajmniej w takiej formie, jaką prezentuje omawiana właśnie gra. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PSX. (frogger)

Overboard!

Ciekawa propozycja dla wszystkich amatorów gier morskich. Grafika w Overboard! wykonana jest w rzucie izometrycznym. Przypomina nieco widok z Pirates!, towarzyszący podróży statkiem, tyle że mocno uszlachetniony. Jako dowódca galeonu będziesz musiał zdobyć jak największe bogactwo, pływając po morzach w pięciu różnych regionach świata. Z czasem coraz trudniej będzie obronić się przed wrogami i zarobić na utrzymanie statku oraz załogi. Termin: koniec 97. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



Strategie dalej w modzie

Battleground 7: Bull Run

Popularność serii Battleground cały czas nie słabnie, mimo że wydany obecnie Bull Run jest już siódmą częścią cyklu. Po raz kolejny areną działań wojennych są Stany Zjednoczone w czasach wojny secesyjnej. Gracz ma możliwość rozegrania dwóch słynnych bitew, które miały miejsce w pobliżu Bull Run w 1861 i w 1862 roku. Podobnie jak w poprzednich częściach zarówno grafika, jak i system obsługi nie zostały zmienione w stosunku do części pierwszej. Termin: już jest. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



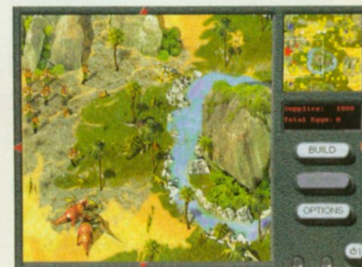
Captives

Dwieście lat minęło od chwili obecnej. Ludziom wreszcie udało się rozpocząć podbój kosmosu. Pierwszym jego etapem było założenie kolonii na odległej planecie Rubicon. Niestety, koloniści szybko natrafili na obce formy życia. Po krótkiej i gwałtownej walce większość ludzi zginęła, resztę zaś Obcy wzięli do niewoli. Na pomoc kolonistom wyrusza niejaki Daak Ransem. Przed nim ponad 25 ciekawych misji, w których będzie musiał ratować kolonistów i walczyć z Obcymi. Wyglądem Captives przypomina nieco pierwszą część Syndicate. Termin: koniec 97. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Chaos Island: The Lost World

Gdy piszę te słowa, filmu The Lost World nie ma jeszcze nawet na ekranach kin. Fakt ten nie przeszkodził jednak producentom gier komputerowych w zalaniu rynku wariacjami na temat dzieła Spielberga. W odróżnieniu od innych dawniejszych produkcji, Chaos Island sprawia przynajmniej interesujące wrażenie. Nie jest to bowiem strzelanina (jak poprzednie komputerowe Parki Jurajskie), a strategia czasu rzeczywistego, czyli – inaczej mówiąc – klon C&C. Termin: koniec 97. Producent: Dreamworks. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Napoleon in Russia

O tej grze pisałem już jakiś czas temu, uznałem jednak, iż warto zawiadomić Was, że właśnie się ukazała. Tym, którzy nie słyszeli jeszcze o NiR przypomnę, że jest to gra strategiczna firmy TalonSoft dająca graczowi możliwość pokierowania wojskami Napoleona w bitwie o Moskwę w roku 1812. Napoleon in Russia wchodzi w skład serii Battleground, więc jej obsługa nie powinna przysporzyć problemów nikomu, kto choć raz zetknął się z tym cyklem. Termin: już jest. Producent: TalonSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Constructor

Grę zakwalifikować można do rodziny Simów. Jest to symulator firmy budowlanej, w którym oprócz elementów czysto ekonomicznych znajdziesz mnóstwo świeżego humoru i dobrej zabawy. Budując swoje imperium dążyć będziesz do wyeliminowania rywali i zwycięstwa poprzez osiągnięcie ściśle założonych celów (np. zbudowanie perfekcyjnego miasta lub zrujnowanie przeciwnika).

Podczas rozgrywki będziesz mieć do czynienia z wieloma postaciami, zarówno pomagającymi ci (robotnicy, doradcy, policjanci), jak i wybitnie aspołecznymi (wandale, hipisi, złodzieje). Gra wyróżnia się bardzo ładną grafiką w wysokiej rozdzielczości.

Termin: koniec 97. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)



G-Police

Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości, kiedy bogactwa naturalne Ziemi uległy całkowitemu wyczerpaniu. Od tej pory każdy kawałek asteroidu, zawierający choćby śladowe ilości rudy, jest na wagę złota. Powoduje to nieustające wojny korporacji, rujnujące porządek we wszystkich większych miastach. Powstają specjalne siły, G-Police, mające za zadanie zapobiegać zakłócaniu porządku publicznego. Tak w skrócie przedstawia się fabuła, sama gra jest zaś strzelaniną 3D, w której latasz pojazdem policyjnym ponad ulicami miast i likwidujesz elementy przestępcze. Termin: koniec 97. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



SYMULATORY: STARE, NOWE I KOSMICZNE

FLYING CORPS GOLD

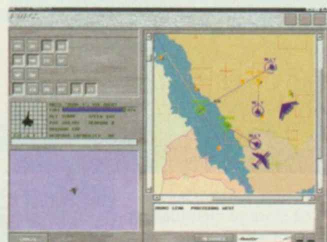
Jak nazwa wskazuje, jest to podrasowana wersja symulatora samolotów z okresu I wojny światowej wydanego przez Empire kilka miesięcy temu. Co się zmieniło? Ano to, co zwykle się w tego typu sequelach zmienia. Lepsza grafika, nowocześniejsze algorytmy animacji. Dodano obsługę najnowszych kart 3D, dzięki czemu Flying Corps Gold będzie mógł wykorzystywać wszystkie nowinki techniczne. Poza tym przy-



była długo oczekiwana opcja multiplayer. Termin: koniec 97. Producent: Empire. Platforma: PC CD–ROM. (frogger)

F–22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Gra tworzona jest przez ten sam zespół, który napisał owiany już legendą symulator EF 2000. Według zapewnień programistów, F-22 ma być jeszcze bardziej złożony i jeszcze bardziej realistyczny. Warto zauważyć, że oprócz części czysto symulacyjnej F-22 zawierać będzie elementy strategiczne – jeżeli gracz zapragnie, będzie mógł kierować działaniami wojennymi (lotnictwa



oczywiście) na wybranym przez siebie odcinku frontu. F-22 oferuje również sporo ciekawych scenariuszy i dużą kampanię.

Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD–ROM. (frogger)

WING COMMANDER: PROPHECY

Bohaterami tej części sagi Wing Commander są Casey i Maestro, dwaj młodzi piloci. Zostają oddelegowani na pokład eksperymentalnego statku Midway, gdzie spotykają Maniaca i Blaira, weteranów doskonale znanych z poprzednich części. Niedługo później na statek dociera wiadomość o ataku na nieuzbrojoną kolonię Kilrathi, znajdującą się w pobliżu. Do gracza będzie należeć obrona przestrzeni gwiezdnej Konfederacji oraz rozwikłanie zagadki: co wspólnego ma najazd obcej rasy z prastarą przepowiednią Kilrathi? Termin: początek 98. Producent: Origin. Platforma: PC CD–ROM. (frogger)



TROPHY RIVER

Jakiś czas temu firma Sierra wydała symulator wędkarski pod tytułem Trophy Bass. Widocznie program dobrze się sprzedawał, bowiem już niedługo na półki sklepowe trafi druga część pod tytułem Trophy River. W TB mieliśmy okazję łowić ryby w jeziorach Stanów Zjednoczonych, teraz natomiast do dyspozycji mamy cztery duże rzeki.



Podobnie jak w części pierwszej, gracz może łowić dla przyjemności lub wziąć udział w jednym z kilku turniejów. Poprawiono grafikę, dodano kilka elementów, między innymi szereg nowych przynęt. Termin: koniec 97.

Producent: Sierra. Platforma: PC CD–ROM. (frogger)

Inwazja przygodówek

Island of Dr. Moreau

Gra powstała na motywach noweli H.G. Wellsa, tej samej, na podstawie której został nakręcony wyświetlany niedawno w kinach film. Wcielasz się w niej w postać Edwarda Parkera, młodego antropologa, który przez przypadek dostał się na wyspę. Twoim zadaniem będzie zbadanie, na czym polegają eksperymenty doktora oraz oczywiście wydostanie się cało z przygody. Na uwagę zasługuje piękna grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: koniec 97. Producent: Haiku Studios. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Dementia

Główną bohaterką tej dziwacznej przygodówki jest Granny, czyli w wolnym tłumaczeniu Babunia. I rzeczywiście, w całej grze kierujesz starym zrzędliwym babskiem, którego gagi w założeniu miały być zabawne, ale niestety coś jakby nie wyszło podczas pisania dialogów. Zwariowana babcia poszukuje po całym kosmosie swojej zaginionej (a właściwie porwanej) rodziny, zwiedzając mnóstwo planet i innych ciał niebieskich. Pod względem grafiki Dementia przypomina nieco takie tytuły, jak Down in the Dumps czy Normality. Termin: jesień 97. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Elric

Gra zręcznościowa z elementami przygodowymi, zainspirowana prozą Michaela Moorcocka. Naszym bohaterem jest wojownik Elric, który przemierza dziewięć skomplikowanych etapów w poszukiwaniu części Krzyża Chaosu. Wszystko zaś po to, by uratować Cymoril (narzeczona Elrica) od śmierci. Zarówno pod względem wykonania, jak i klimatu gra przypomina starego Heimdalla (pamięta ktoś jeszcze?). Nie jest to może produkt mogący dostarczyć zabawy na długie zimowe wieczory, ale z pewnością stanowić będzie miłą odmianę po klonach Dooma i C&C. Termin: koniec 97. Producent: Haiku Studios. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Battlespire

Już niedługo miłośnicy świata stworzonego przez firmę Bethesda w grach Arena i Elder Scrolls będą mieli okazję po raz kolejny zmierzyć się z siłami zła. Battlespire jest bowiem grą RPG toczącą się w tych samych regionach co dwie poprzednie. Tym razem walczyć będziemy ze złym księciem i legionami jego sługusów, którzy opanowali tytułową wieżę Battlespire, dotychczasowe miejsce medytacji magów i skarbnicę wiedzy. Jeżeli Dagonowi uda się wykorzystać do własnych celów ukryte w wieży tajemnice, świat będzie tradycyjnie skazany na zagładę. Termin: koniec 97. Producent: Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)





Pilgrim

Jedna z ciekawszych propozycji firmy Infogrames na nadchodzące miesiące. Pilgrim to gra przygodowa osadzona w średniowiecznych realiach. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, wykonana w wysokiej rozdzielczości, jak przystało na nowoczesną przygodówkę. Akcja toczy się w 1208 roku, a bohaterem jest Marc, zbuntowany przeciwko władzy templariusz (może przeczuwał biedak wydarzenia z 1307, kiedy to Filip IV skonfiskował wszystkie dobra zakonu). Zapowiada się naprawdę interesująca przygodówka. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



The Elder Scrolls Adventures: Redguard

Kolejna gra, tocząca się w zdobywającym coraz większą popularność świecie znanym z gier Arena i Elder Scrolls. W tym połączeniu role-playa z przygodówką wcielisz się w Cyrusa, kapitana najemników Redguard, który wraca na rodzinną wyspę w poszukiwaniu zaginionej siostry. Wykonaniem Redguard przypomina trochę Alone in the Dark – grafika jest trójwymiarowa, kamera zmienia kąt patrzenia w zależności od tego, co się dzieje na ekranie. Redguard charakteryzuje się naprawdę profesjonalnym wykonaniem, dzieki czemu na pewno zyska sobie duży rozgłos. Termin: koniec 97. Producent: Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Zombieville

Jako szef gazety Yorkford Daily News masz szybki dostęp do ciekawych i często kontrowersyjnych informacji. Kiedy dowiadujesz się, że w pewnym małym miasteczku w Stanach Zjednoczonych zostaje ogłoszony stan zagrożenia, natychmiast łączysz te dane z zasłyszanymi niegdyś informacjami o próbach jądrowych w tamtych regionach. Okazuje się jednak, że twoje podejrzenia nie były trafne, bowiem przyczyną zamieszania są martwi, którzy zamiast leżeć grzecznie w grobach, chodzą po ulicach. Smakowity kąsek dla wielbicieli przygodówek-horrorów. Termin: koniec 97. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

HEXplore

Jest rok 1000. Świat pełen jest magii, wielkich bitew, zaginionych skarbów i legendarnych królestw. W tym średniowieczno-baśniowym świecie grupa magów usiłuje odnaleźć Księgę Wiedzy, której moc pozwoli im pokonać bogów i stać się władcami wszechrzeczy. Twoim zadaniem jest do tego nie dopuścić. Stajesz na czele grupy czterech śmiałków, którzy muszą uratować świat przed zakusami butnych magów. HEXplore wyglądem przypomina cykl Ultima; ciekawe, czy będzie w stanie mu dorównać pod względem grywalności? Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



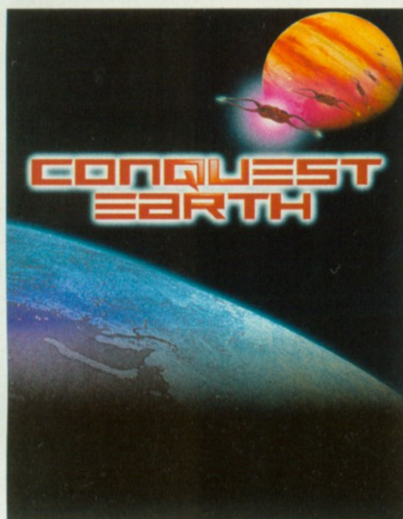
Outcast

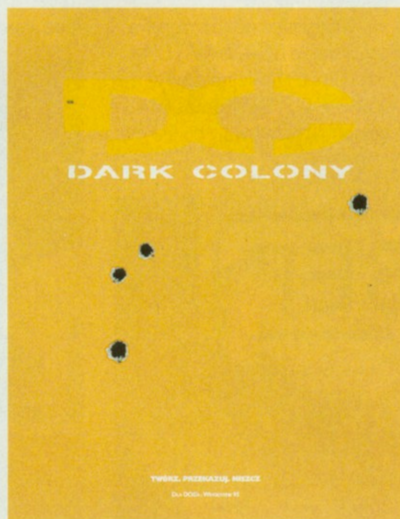
W tej grze zręcznościowo-przygodowej grasz rolę Stana Blaskowicza (przypadkowe podobieństwo do nazwiska komandosa z Wolfensteina?). Dostał się on do pierwszego w historii wirtualnego świata wykreowanego przez człowieka. Okazało się jednak, że nie wszystko działa tak, jak powinno. Stan szybko przekonuje się, że mieszkańcy wirtualnej rzeczywistości pragną nie tylko unicestwić jego samego, ale także zinfiltrować i opanować prawdziwy świat. Od tej chwili losy Ziemi zależeć będą od Ciebie. Termin: koniec 97. Producent: Infogrames. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Promocja!!!

Gambler CD o 50% tańszy!
Tylko 5 zł za egzemplarz!







Szukaj w sklepach tych gier!

Gambler postanowił docenić tych, którzy kupują oryginalne produkty. Od początku września w pudełkach zawierających wybrane gry firm IPS Computer Group, LiComp–EMPiK –Multimedia i Mirage znajdują się specjalne kupony rabatowe. Pozwolą one złożyć zamówienie na roczną prenumeratę Gamblera CD w cenie 60 zł. Wystarczy kupić grę biorącą udział w promocji, wypełnić znajdującą się w pudełku ulotkę i przesłać ją pod adresem redakcji z dołączoną kopią dowodu wpłaty na konto wydawnictwa Lupus (przy dokonywaniu wpłaty można skorzystać z naszego kuponu prenumeraty ze str. 61 tego numeru, wpisując kwotę 60 zł jako wartość rocznej prenumeraty Gamblera CD).

Honorowane będą tylko oryginalne kupony.
Promocja trwa do 31 grudnia 1997 r.

Nigdy jeszcze pismo z CD nie było tak tanie!

Quake Your Mind



Krwi!

W ostatni wtorek sierpnia, w sam raz na dobre zakończenie wakacji, krakowska firma komputerowa **Sigma** zorganizowała drugi z prawdziwego zdarzenia (po Gamblerowym) turniej Quake'a. Wieści o tym wydarzeniu dotarły do nas dosłownie w przeddzień imprezy, więc o zamieszczeniu jakiejkolwiek informacji na łamach na-



...i Zwycięzca

szego pisma nie mogło być mowy. Organizatorzy odgrażają się, że wawelskie turnieje będą imprezą cykliczną – jeżeli tak się stanie, nie omieszkamy Was o tym poinformować z odpowiednim wyprzedzeniem.

Na terenie miasteczka studenckiego AGH, w budynku jednego z klubów studenckich (wyposażonym w nieźle zaopatrzony bar) stanęła sieć dziesięciu komputerów Pentium 150 MHz. Prawdziwą atrakcją były jednak stojące obok nich 17-calowe monitory – grając na takim sprzęcie można niekiedy odnieść wrażenie fizycznego przebywania w wirtualnym świecie.

Dopisali zarówno uczestnicy, jak i publiczność. Wpłynęło około 70 zgłoszeń na 64 miejsca, w tym moje – nie mogąc występować w turnieju Gamblera (jestem w końcu jednym z organizatorów i głównym sędzią...), postanowiłem wziąć udział w krakowskim konkursie.

Wszystkie walki rozgrywano w trybie DEATHMATCH 1, na mapach (kolejne rundy): DM3, DM2, DM6 oraz DM4 (finał). Mecze trwały po 20 minut, czas rozpoczęcia i zakończenia kontrolował specjalny moduł turniejowy (dodatek do Quake'a), przywieziony przeze mnie z Warszawy. Znajdziecie go na październikowym Gambler CD. Cały czas graliśmy ósemkami, dopiero w meczu finałowym wystąpiło czterech zawodników.

Umiejętności zawodników były bardzo zróżnicowane. Większość używała tylko klawiatury, co z góry skazywało ich na przegraną (choć był jeden wyjątek). Jednak już w półfinale spotkali się ludzie, wiedzący „o co biega" w grze, walka finałowa zaś stała na wyższym poziomie niż ta z majowej Gambleriady. W finale zagrali: **Grzegorz Bolek** (Greg), znany gracz internetowy, który masakrował opozycję w swoich rundach eliminacyjnych; **Krzysztof Halada** (Hal), też weteran Internetu, do którego należał rekord pierwszej rundy turnieju – 90 fragów w dwadzieścia minut na DM3; **Miłosz Jaworski** (Gonzo), klawiszowiec (czyżby klon Jacka Rzymełki?), nie grający w sieci; oraz **RooS**, czyli moja skromna osoba.

Ostatnie miejsce zajął Gonzo, dając żywy dowód na prawdziwość teorii o wyższości myszy nad klawiaturą. O ile pamiętam, w finale nie osiągnął nawet dziesięciu fragów. Trzecie miejsce dość pechowo (drugie przegrał dosłownie o włos) zajął Hal. Biedak nie zabrał własnej myszki, a to już dość duże utrudnienie. Drugą pozycję zapewnił sobie Greg, prezentujący wyjątkową solidność w całym turnieju. Tak... teraz już chyba wiecie, kto zajął pierwsze miejsce?

Każdy uczestnik otrzymał od organizatorów podkładkę pod mysz. Nawet, jeżeli odpadł w pierwszej rundzie. Na finalistów czekało po kilka atrakcyjnych nagród: stół z grami ufundowanymi przez hurtownię User, z których można było sobie wybrać odpowiadający zainteresowaniom tytuł, koszulki Gazety Wyborczej, kilka egzemplarzy pism komputerowych w wersji CD oraz parę innych drobiazgów. Na początek nie najgorzej, w przyszłości proponuję wprowadzić symboliczne wpisowe, co pozwoli zebrać fundusze na jeszcze ciekawsze nagrody.

Impreza była bardzo udana. Dobrą atmosferę zapewniała żywiołowo reagująca publika



Finaliści...

(od czasu do czasu burze oklasków) – takich właśnie kibiców chciałbym widzieć podczas październikowej Gambleriady. Szczególnie miłe wrażenie robiły niewiasty (sztuk dwie) w koszulkach z logo Q, szepczące do siebie: „Patrz, wziął SPAWARĘ!!". Na piątkę z małym minusem spisali się organizatorzy (dwa razy padło zasilanie na początku turnieju).

Jeżeli miałbym coś sugerować na przyszłość, to proponuję wypożyczenie rzutnika, który pozwoliłby publiczności na obserwację zawodów bez stawania na krzesłach za plecami osób stojących w pierwszym rzędzie.

RooS

PS Demka z półfinału i finału znajdą się na krążku CD dołączonym do listopadowego numeru Gamblera.

Sprostowanie

Urlopowy nastrój udzielił się pracownikom redakcji, bo zdarzyły nam się dwie wpadki, których dawno nie było na łamach Gamblera.

W numerze 7/97 podaliśmy, iż dystrybutorem gry **G-Nome** jest firma MarkSoft, co niestety nie odpowiada prawdzie, bowiem program ten sprzedaje **Techland** (tel. 0-64 34 88 90 wew. 112).

W numerze 9/97 **Star Control 3** przypisaliśmy L.E.M-owi, podczas gdy faktycznym dystrybutorem tej gry na polskim rynku jest firma **Optimus Bis** z Częstochowy (tel. 0-34 65 29 74).

Czytelników i wszystkie zainteresowane firmy przepraszamy.

Redakcja

HEXEN II

Najbardziej oczekiwana gra roku

Poprawiony engine Quake'a







Przewodnik Czytelnika

Chcąc ułatwić czytanie niniejszego działu, przedstawiamy w skrócie, jakie informacje umieszczane są przy tekstach.

Metryczka

Do każdej recenzji dodana jest metryczka gry. Oto znaczenie poszczególnych pól:

1 STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER
2 GT Interactive 1997
3 Comat
4 Strzelanina
5 Sega Saturn
6 Grafika: 86%
7 Dźwięk: 74%
8 **Ogółem: 66%**
9 Wymagania sprzętowe: Cray, karta 16 B, 2 GB HDD

1. **Tytuł** – obrazek tytułowy z gry.
2. **Wydawca i rok wydania** – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. **Dystrybutor** – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystrybutorzy gier z numeru" na str. 59.
4. **Rodzaj gry** – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliliśmy gry.
5. **Platforma sprzętowa** – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.
6. **Grafika** – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. **Dźwięk** – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za: muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. **Ogółem** – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów, obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytne i wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. **Wymagania sprzętowe** – podawana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.

Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.



Multimedia

Część działu przeznaczona jest na recenzje programów multimedialnych. Mamy nadzieję, że uzupełni ona informację o tym, co dzieje się na rynku oprogramowania. W końcu, jeśli ktoś kupił komputer za 5 tys. zł, to nie tylko do grania.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

Clash

Clash to strategia turowa w klimacie fantasy, z dyskretnymi nawiązaniami do serii Warlords i Heroes of Might & Magic. Idea jest dość oryginalna i pomimo cięć, jakim poddano ją w trakcie realizacji gry, prezentuje się interesująco: trzeba zachować ciągłość panowania, bijąc przy tym niewiernych, którzy kręcą się wokół naszych zamków. W Clashu zastosowano bowiem podział przeciwników na chrześcijan i pogan, z czego dla gracza wynika kilka ograniczeń: jeśli odwiedzi świątynię innowierców, zwykle spotyka go coś przykrego – sojusze z niewiernymi są źle widziane przez współwyznawców.

Zaczynamy z jednym małym zameczkiem i garstką chłopstwa. Do obrony mamy tradycyjnie parę oddziałków. Od razu zaczynamy rozglądać się za bogactwami zagrzebanymi w ziemi, które może wykopać budowniczy. Zamiast kufrów ze złotem może on też odkryć zarazę, klątwę lub inne świństwo, które go natychmiast zabije. Cóż, ryzyko zawodowe. Wykopki nie dają regularnych dochodów – ich źródłem jest gnębienie chłopów za pomocą podatków. Nie należy z tym jednak przesadzać, bo chłop głupi nie jest i gdy ma dość, po prostu znika.

Po ustabilizowaniu sytuacji ekonomicznej przystępujemy do inwestycji: koszary (tworzenie oddziałów), kuźnia (oddziały ciężej zbrojne), warsztat (oddziały strzelające), szpital (uzdrawianie rannych w bitwie) i szkoła (zdobywanie doświadczenia) – od tych stawianych pod osłoną murów budowli zależy nasza potęga militarna. Za gotówkę kupujemy licencję na szkolenie danego typu oddziału. Potem można go sformować już za niewielkie pieniądze, trwa to jednak dość długo. Na opis każdego rodzaju wojsk składa się kilka współczynników: siła ataku i obrony, morale, doświadczenie, koszt wytworzenia i szybkość formowania. Do dyspozycji mamy ponad 30 typów oddziałów. Niektóre możemy otrzymać za darmo w portach i świątyniach.

Tak przygotowani rozglądamy się za wrogiem. Jeśli jednak gramy na wyższym poziomie trudności, przeciwnik sam nas znajdzie i to zanim sformujemy komitet powitalny. Jest on na









tyle bezczelny (i inteligentny!), że gdy zjawi się u bram naszego zamku nawet dość silnym podjazdem nie atakuje od razu, ale czeka na nadciągnięcie większych sił.

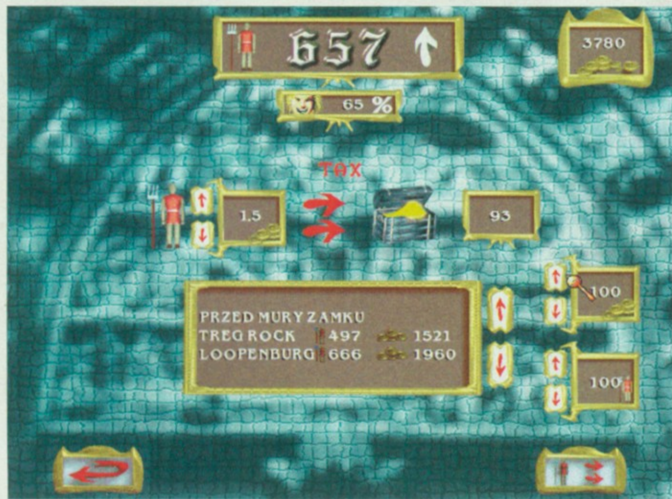
Podczas bitwy przechodzimy do specjalnego ekranu walki. Po nim przesuwamy jednostki, które okopują się, strzelają i walczą wręcz, przy czym straty ponosi nie tylko atakowana jednostka, ale i atakująca. Przeciwnik komputerowy w bitwach również wykazuje spory spryt – pod obstrzałem, nie mając z czego strzelać, decyduje się na frontalny atak, nie pozwala się bezkarnie dziesiątkować.

Wojenne harce przerywane są od czasu do czasu zaspokajaniem kaprysów żony. Pojawia się ona, kiedy osiągniemy odpowiedni poziom szeroko pojętej zamożności. Od tej chwili nęka nas propozycjami nie do odrzucenia: zatrudnijmy kucharza, kupmy konia lub biżuterię, przyjmijmy kolejną służkę do kolekcji. Spełnianie tych zachcianek bardzo pozytywnie wpływa na płodność królowej. Już po zaspokojeniu jej piątego kaprysu otrzymujemy syna lub córkę. Dzieci mogą stanąć na czele oddziałów wojskowych, podwyższając ich współczynniki, ale nie biorąc bezpośredniego udziału w bitwach. W przypadku porażki dostają się do niewoli, a potem do więzienia, skąd mogą trafić nawet na szubienicę.

Liczna rodzina, wypełniony po brzegi skarbiec i silna armia pozwalają objąć w posiadanie nowy zamek – siłą lub drogą pokojową, można bowiem budować własne zamki. Trwa to dość długo, a tymczasem wszystkie okoliczne oddziały wroga zaczynają się interesować budową.











Gdy jednak budowla już stoi, można ją szybko zagospodarować, przerzucając złoto i chłopów z innych zamków. Gdy mamy więcej w pełni zagospodarowanych zamków, podnosi się ich poziom techniczny, co pozwala wykupić licencje na szkolenie silniejszych oddziałów i wzmocnić mury.

Jeśli uda się nam uruchomić tę lawinę produkcyjną, rozbudowę naszego imperium zakończymy dopiero, gdy umrze ostatni przeciwnik.

Jedną z niewielu rzeczy, do których mam zastrzeżenia jest klimat gry. Niejednorodny, kapryśny, prawdziwie polski – przejściowy. Jak wiadomo, składają się na niego elementy oprawy, czasem niedostrzegalne, ale pozwalające w pełni zanurzyć się w świecie wykreowanym przez autorów. Szczerze powiem, że już miałem to zrobić, bo typ świata bardzo mi odpowiada, ale coś zazgrzytało.

Większość elementów graficznych wygląda nienagannie. Doskonałe drzewka, i to zarówno liściaste, jak i iglaste, bardzo udany krajobraz zimowy, krótkie, przyjemne wstawki animowane... i nagle widać góry, a raczej coś, co miało nimi być. No cóż. Nie tak je sobie wyobrażałem w tej bajce. Ale przejdźmy do zamku: monumentalna, bogato zdobiona budowla, a jej wnętrze... skromne, delikatnie mówiąc.

Podobnie jest z dźwiękiem. Rewelacyjna muzyka, znakomicie oddająca klimat gry, przeplata się z komentarzami naszych jednostek wypowiadanymi po... angielsku! Nie wiem, czy to niechlujstwo, lekceważenie polskiego klienta czy brak czasu. Mam nadzieję, że z trojga złego to ostatnie – tak się w polskiej grze robić nie powinno. Przyznaję, że teksty są dobrze nagrane, czasem też dowcipne, ale Mikołaj Rej nie po to chyba przestał pisać po łacinie.

Na szczęście klimat rzadko wpływa na decyzję o zakupie gry strategicznej. A grywalność Clasha, niezależnie od pewnych chropowatości interfejsu i samego pomysłu, należy uznać za bardzo wysoką. Zwiedzanie terenu zawsze było wciągające, a w połączeniu z kaprysami żony, budową zamków, mostów i pułapek, kopaniem skarbów i dobrym komputerowym przeciwnikiem tworzy grę, będącą prawdziwym wyzwaniem dla każdego miłośnika strategii.

SIR HASZAK



Leryx Longsoft 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 88%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe: 486DX/4, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta muzyczna zgodna z SB lub GUS, karta graficzna zgodna z VESA 1.2



EXTREME ASSAULT

Pojawili się nagle. Ich przybycie zwiastował ogłuszający huk rotorów pracujących na pełnych obrotach. Bóg jeden wie, jakim cudem zdołali ustalić pozycję naszej maleńkiej bazy. Zamaskowaliśmy ją przecież doskonale, a każdemu wieśniakowi, który chciałby pisnąć słówko, obiecaliśmy spalić gospodarstwo i deportować go do pracy w kopalniach uranu. To chyba ta ich cholerna obca technika. Nasi chłopcy w ubiegłym miesiącu zdemolowali jedną z ich podziemnych fabryk. Czego tam nie było... Silniki pulsacyjne trzeciej generacji to przy tych znaleziskach zabawki dla dzieci...

Poderwałem swojego AH-23 do lotu i wolno ruszyłem w kierunku intruzów. Zdawali się nie zwracać na mnie uwagi. Głupcy. Ożywili się nieco, kiedy pierwszego poczęstowałem serią z razora. Wtedy jednak walka była już rozstrzygnięta. Ja po prostu nie zwykłem chybiać. Kilka minut i parę ostrych zwrotów... Na ziemi tliły się rozrzucone w nieładzie szczątki tych, którzy ośmielili się podnieść na mnie rękę. Pożałują tego jeszcze nie raz...

Tak w skrócie można przedstawić przebieg pierwszej misji Extreme Assault.

Znowu Obcy?

Początkowo trudno jest zrozumieć, o co tak naprawdę w grze chodzi – poza wystrzelaniem wszystkiego, co lata, jeździ lub pływa – gdyż nie ma intro. Sprawa staje się jednak jasna już po kilku zadaniach. Na Ziemi pojawili się nie zidentyfikowani Obcy, którzy budują, głównie pod powierzchnią, wiele baz i fabryk mających ułatwić im opanowanie naszej planety. Historia praktycznie nie rozwija się w grze. Ładnie animowane wstawki (w których lektor wyraźnym głosem tłumaczy cele każdej misji) ograniczają się do informowania gracza o kolejnych karygodnych uczynkach przybyszów – porwaniach, sabotażach, planowanych atakach itp. W gruncie rzeczy, nie ma to wielkiego znaczenia – XA jest bowiem czystej krwi strzelanką, a w tego typu grach wymagane są raczej szybkie palce i refleks, a nie talent do zgłębiania zawiłości fabuły. Sposób, w jaki gra przedstawia kolejne, stojące przed graczem zadania, jest wystarczająco ciekawy, aby zachęcić do obejrzenia zakończenia – nawet za cenę kilkunastu nie przespanych nocy.





Kolorowy zawrót głowy

Niemiecka firma Blue Byte cieszy się moim głębokim uznaniem, głównie dzięki jakości produkowanych przez nią gier. Battle Isle oraz Settlers to perełki wśród gier strategicznych, natomiast Extreme Assault to prawdziwy brylant wśród strzelanek.

Podczas instalacji gra przetestuje szczegółowo kartę graficzną na okoliczność obecności tuzina różnych trybów pracy. Później, już w czasie zabawy, dostępne będzie menu, z którego każdy wybierze tryb najbardziej odpowiedni dla swej maszyny. XA pracuje w 32 tys. kolorów (w 256 też i wtedy wygląda po prostu ohydnie). Obsługiwany jest tryb wysokiej rozdzielczości – 640×480. Niestety, do płynnej gry w hi-res przy maksymalnej liczbie detali nie wystarcza nawet Pentium 200. Liczba wyświetlanych przez grę klatek na sekundę (klawisz F12) oscyluje wtedy wokół 12. Sprawę załatwia dopiero Pentium Pro. Niech jednak nikt nie traci wiary w swój sprzęt ani zdolności ludzi z Blue Byte. Gdy przełączymy rozdzielczość na niską, gra chodzi w miarę płynnie już na słabszych komputerach, a do tego wygląda... no... no jak? Genialnie! Nie przesadzam! Ani trochę! Tak pięknie w niskiej rozdzielczości nie wygląda ani Tomb Raider, ani Scorcher, ani nawet... Quake.



Tereny, nad którymi przyjdzie nam latać, wykonane są perfekcyjnie. Szczególne wrażenie robią początkowe misje, w których latamy nad dolinami, pośród stromych zboczy, a pod nami widać wioski, wyniosłą katedrę, skąd dochodzi odgłos bijącego dzwonu (jeśli podlecimy do dzwonnicy), stary most z przęsłami, pod którym można się przecisnąć, oraz, mój osobisty faworyt, zrujnowany średniowieczny zamek stojący na szczycie strzelistego wzgórza. Po prostu bajka. Dalej też nie jest źle, choć akcja będzie się toczyć głównie pod ziemią lub w miastach. Bardzo ciekawe są etapy rozgrywane w dżungli, na jednej z tropikalnych wysp.

Sposób przedstawienia terenu jest sprytnie dobrany – rozległe obszary, np. wzgórza czy równiny są bardzo ubogo teksturowane. Małe obiekty – pojazdy, domy w wioskach, wspomniany most czy katedra, a także drzewa – prezentują budzący uznanie poziom szczegółowości. Czasem aż trudno uwierzyć, jak żwawo się to wszystko rusza.













Na uwagę zasługują również muzyka i efekty dźwiękowe. Choć nie rewolucyjne, dopełniają obrazu świetnej gry. Zawarte na ścieżkach audio kompaktu marszowe kawałki sprawiają, że krew szybciej krąży w żyłach.

Extreme Assault to jedna z niewielu, na razie, gier wykorzystujących technologię MMX. Na naszym redakcyjnym Pentium MMX gra chodziła wyraźnie szybciej po uaktywnieniu tej opcji – mniej więcej tak szybko w trybie hi-color jak w 256 kolorach bez MMX. Czyżby przyszedł czas na zmianę procesora?

Szybki lub martwy

Pierwszą czynnością po uruchomieniu gry jest wybór pilota, czyli poziomu trudności. Niestety, aby mieć możliwość przejścia wszystkich 6 miejsc, w których toczy się akcja, należy wybrać poziom HARD lub EXTREME. Chyba już wiecie, skąd wziął się tytuł gry?

Jeżeli nie przepadacie za grami zręcznościowymi, lepiej szybko wróćcie do chińczyka lub warcabów. XA to gra ekstremalna. Zaczyna się dość spokojnie, ale już w czwartej misji pokazuje lwi pazur. Dysponując tylko naszym wiernym AH-23 trzeba uniemożliwić wielkiemu konwojowi Obcych dotarcie do ich bazy. W drugiej sekundzie misji w naszą stronę wystartuje kilka dziwnych obiektów latających, wspomaganych przez baterię samobieżnych wyrzutni rakietowych oraz zamontowane na pobliskiej wieży działko średniego zasięgu. W takich warunkach sztuką jest przeżyć – nie ma co nawet myśleć o niszczeniu kolejnych ciężarówek, które spokojnie podążają w stronę celu. To najtrudniejsza misja pierwszego etapu gry. Później jest jeszcze gorzej...

Co ciekawe, autorom udało się nie wywołać u graczy typowej reakcji na tak wysoko postawioną poprzeczkę – rezygnacji. XA wciąga jak pompa próżniowa i po godzinie po prostu trudno się od niej oderwać. A kiedy w końcu nadejdzie ten moment i trafi się misja nie do przejścia... Graczowi przed zaśnięciem kłębią się w głowie myśli w stylu: „a gdyby tak zamiast strzelać do X najpierw zniszczyć Y???". Najwięksi twardziele wstają wtedy i od razu sprawdzają wymyślony wariant. Dla mniejszych twardzieli (zwanych niekiedy miękiszami) dostępny jest cheat pozwalający przeskakiwać misje sprawiające kłopoty.

Poza futurystycznym helikopterem gracz będzie mieć do dyspozycji czołg, pojazd jeszcze bardziej niesamowity niż ów wspaniały śmigłowiec, wytrzymujący czołowe zderzenie z górą. Otóż może on... jeździć bokiem. Miłośnikom gier 3D FPP ten typ ruchu znany jest jako „strafe". Autorzy próbują nawet naukowo wytłumaczyć sposób, w jaki osiągnięto ten niesamowity postęp konstrukcyjny. Łaskawie spuśćmy na ich wywody zasłonę milczenia.

Towarzysze broni

Jak na nowoczesną, dopracowaną i – przede wszystkim – bardzo dobrą grę przystało, XA oferuje tryb multiplayer. Niestety, tylko w sieci IPX.

Czwórka graczy może eksterminować się na jednej z czterech specjalnie w tym celu przygotowanych map. Na każdej można potrenować nawet bez podłączania się do sieci. Co ważne, grę sieciową można uruchomić nie mając oryginalnego krążka CD w napędzie.

I to wszystko prawda?

Znalezienie wad w tak dobrym produkcie to jak szukanie igły w stogu siana. Jednak spróbuję.

Chyba największą wadą jest brak sekwencji wprowadzającej w historię konfliktu. Druga – rozbrajająco śmieszny głos narratora (rodem z amerykańskich reklam końca lat 60.). Te detale nie mogą jednak zmienić faktu, że Extreme Assault to wspaniała rozrywka. Na długie dni.

ROOS



Blue Byte 1997
CD Projekt
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 88%
Ogółem: 94%

Wymagania sprzętowe: Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

DARK COLONY

Niedaleka przyszłość. Wielkie koncerny dążą do kolonizacji Marsa, kuszone bajecznie bogatymi zasobami surowca energetycznego Petra-7. Okazuje się jednak, że ludzka cywilizacja nie jest jedyną, którą interesuje podbój Czerwonej Planety. Na Marsie pojawiają się groźni rywale: cywilizacja Taarów. Gracz może stanąć na czele wojsk jednej ze stron i uczestniczyć w wieloscenariuszowej kampanii lub rozegrać kilkanaście osobnych misji (w których ustala się kilka





najważniejszych parametrów gry). Jest też dostępna opcja multiplayer.

Podstawową różnicą pomiędzy Dark Colony a innymi strategiami czasu rzeczywistego jest sprawa rozbudowy gospodarki. Nasza baza nie zajmuje, jak w C&C, znacznej części mapy. Jest to zaledwie jeden niewielki budynek, do którego stopniowo dołączane są nowe człony, nie powodujące jednak jego powiększenia, a tylko zmianę wyglądu. Autorzy z firmy Gametek (która zresztą już nie istnieje) nie silili się też na wymyślanie dziesiątek budowli, jednostek wojskowych bądź gospodarczych. Pod tym względem Dark Colony prezentuje się bardzo skromnie. Mamy możliwość budowy zaledwie 5 gmachów (niektóre posiadają swoją wersję ulepszoną) oraz 10 jednostek, które pomagają nam w walce i eksploracji gospodarczej. Można też dokonywać wynalazków, powodujących ulepszenie pancerza i broni. Następnym wyróżnikiem Dark Colony jest sposób zbierania surowców. Wystarczy tylko znaleźć źródło Petra-7 i postawić szyb, aby cenne złoża automatycznie były transportowane do naszej bazy. Oszczędzono nam zachodu z harvesterami, cysternami czy innymi środkami transportu.

W grze położono nacisk na silne wciągnięcie gracza w świat Dark Colony. Otóż w każdej misji występuje commander (czyli alter ego gracza) mający specjalne uzdolnienia i rosnące wraz ze stopniem wojskowym możliwości. W niektórych misjach śmierć commandera kończy rozgrywkę, w innych zostaje on zabrany przez statek ewakuacyjny.

Zaczynając grać w Dark Colony obawiałem się, że może zawieść automatyczne sterowanie jednostkami gracza przez komputer, tak jak miało to miejsce w KK'N'D. Na szczęście autorzy stanęli na wysokości zadania. Oddziały angażują się w walkę automatycznie, nie obserwują bezczynnie, jak ich kumple są wybijani przez wroga, tylko idą z pomocą, nie włażą sobie nawzajem



pod nogi i nie kręcą się bezproduktywnie po polu bitwy, usiłują znaleźć najlepszą pozycję do ostrzału, po zlikwidowaniu jednego wroga zajmują się następnym. Niestety, jednostki nie umiejące zwalczać celów powietrznych nie uciekają przed nimi, tylko stoją jak posągi, dając się bombardować. Ale wobec tylu zalet wada ta jest naprawdę mała. Trzeba po prostu uważać.

Grafika prezentuje się bardzo przyzwoicie. Zróżnicowane scenerie (co prawda zupełnie nie przypominające Marsa), sugestywnie wyglądające jednostki bojowe, zmieniające się pory dnia, krew buchająca z ran trafionych żołnierzy – to wszystko tworzy klimat i nastrój Dark Colony. Niestety, autorom nie udało się stworzyć przerywników filmowych na miarę tych, które mieliśmy okazję oglądać w C&C czy WC2. Również dźwięk jest atutem Dark Colony: każda jednostka wydaje inne odgłosy, zarówno w czasie walki, jak i przemieszczania się, prócz tego towarzyszy nam śpiew ptaków, kwilenie myszołowa, pohukiwanie puchacza i inne odgłosy. Widocznie Mars jest zupełnie inny, niż pokazany przez Pathfindera.

Dark Colony to gra bardzo dobra i wciągająca – autorom udało się znaleźć złoty środek pomiędzy atrakcyjnością a trudnością rozgrywki. Co prawda nie



ma tak zróżnicowanych scenariuszy jak C&C czy WC2, a duża część misji polega na schemacie: rozbuduj bazę i rusz 50 czołgami (w tym wypadku Reaperami), ale i tak gra oferuje znakomitą rozrywkę.

JACEK PIEKARA



Take 2 1997
L.E.M.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 77%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, CD ROM 2x, 8 MB RAM, Windows 95

Lords Of The Realm 2 Siege Pack

Lords of the Realm 2 należy do gier, które darzę nieuzasadnioną sympatią. Dlaczego nieuzasadnioną? Bo jak tu zachwycać się programem, który łączy prymitywizm opcji gospodarczych z nielogicznością opcji militarnych.



Ale w LotR 2 grałem jednak z na tyle dużą przyjemnością (nieuzasadnioną), iż zakończyłem wieloscenariuszową kampanię.

Przypomnijmy: Lords of the Realm 2 to strategiczna gra turowa, w której jako jeden z możnych średniowiecznego królestwa walczysz z innymi arystokratami o koronę (zostać może tylko jeden!). Zajmujesz się uprawą pól i hodowlą krów, aby wyżywić ludność, uzyskujesz surowce – żelazo, kamień i drewno, przygotowujesz armię, by podbić inne krainy, porozumiewasz się z innymi władcami i wreszcie stajesz na czele wojsk i toczysz wiekopomne bitwy, tym razem w czasie rzeczywistym. Troszczysz się też o szczęście swoich poddanych, którym wystarczają zresztą tylko trzy rzeczy, aby pokochali Cię gorącą miłością: zdrowie, dużo żarcia i małe podatki. A kiedy dostaną beczułkę czy dwie piwa, zaczynają śpiewać na Twoją cześć pochwalne hymny.

Siege Pack pozwala na rozegranie kampanii zaczynającej się w Australii (nieźle jak na XIII wiek!), która powiedzie Cię również przez tereny Ameryki Południowej, Japonii i wreszcie pozwoli podbić cały świat. Musisz zdawać sobie jednak sprawę z umowności realiów – na całym świecie opcje gospodarcze i militarne są takie same.



Dodatkowa kampania nie jest jednak najważniejszym elementem Siege Pack. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na nową opcję Skirmish oraz na edytor map. Skirmish przeznaczono dla tych graczy, którzy mają już dosyć pracochłonnej hodowli krów i uprawy pól czy dbania o zdrowie i szczęście poddanych. W scenariuszach Skirmish naszym zadaniem jest tylko i wyłącznie zwycięstwo na polu bitwy, toczącej się w czasie rzeczywistym. Zestaw scenariuszy podzielono na trzy główne grupy: oblężenia (bronimy zamku bądź go zdobywamy), bitwy mniej więcej równych sił i bitwy z przeważającymi siłami.

Niestety, scenariusze te są niewypałem. Użyta w nich Sztuczna Inteligencja jest porażająco głupia. Przygotowałem scenariusz, w którym na czele 900 kuszników i 600 ciężkozbrojnych (swordsman) broniłem mostu przed kilkoma tysiącami żołnierzy wroga (nie miał łuczników ani kuszników). Cała gra polegała na zablokowaniu mostu i ustawieniu za rzeką kuszników, którzy zza zasłony zbrojnych masakrowali wroga. Co zabawne, kiedy odwróciłem sytuację i to komputer miał bronić przeprawy, nie zablokował mostu i został zmiażdżony w kilka chwil.

Przygotowane przez autorów programu mapy są niezbyt interesujące, a z kolei sam gracz nie ma możliwości tworzenia pola bitwy z kategorii Siege (czyli obrona lub zdobywanie zamku). Gwoli sprawiedliwości trzeba jednak przyznać, iż komputerowy wróg zachowuje sie nieco bardziej rozsądnie, kiedy korzystamy z autorskich map Sierry.

Oprócz powyższych rozszerzeń wprowadzono nowe rozwiązania, np. drewniane zapory, przez które można strzelać, ale nie można przejść, czy pola, wybuchające płomieniem gdy wkraczają tam nasze jednostki. Zaprojektowano też nowe typy zamków oraz nakręcono nowy zestaw filmów – ładnych, ale krótkich.



Oczywiście zabawa jest znacznie lepsza, kiedy skorzystamy z opcji multiplayer. W końcu walka z ludzkim intelektem zawsze jest bardziej interesująca od walki ze sztuczną inteligencją.

Lords of the Realm 2 Siege Pack to niestety chybiony pomysł. Żeby to był chociaż upgrade dostępny za darmo na Internecie! Ale tu mamy do czynienia z produktem, za który należy zapłacić.

JACEK PIEKARA

Lords II of the Realm Siege Pack

Sierra On-Line 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 45%

Wymagania sprzętowe: PC 486, 8MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95

FIFA Soccer Manager

Po niezwykle dobrej passie serii FIFA Soccer, firma Electronic Arts zdecydowała się na wydanie piłkarskiego menedżera. I jakkolwiek jest to doniosłe wydarzenie, można je porównać do debiutu FIFA Soccer – niemal w równych proporcjach wymieszane wady i zalety.

Warto podkreślić świeżość spojrzenia na menedżera piłkarskiego, co wyraża się m.in. w całkowitym odrzuceniu linii ustawienia (np. 4-4-2, 3-5-2). O ustawieniu decyduje pozycja, którą zajmie zawodnik (może grać na wszystkich, ale grę na jednej z nich ma opanowaną najlepiej). My wybieramy pozycję zawodnika, a program automatycznie umieszcza go na boisku. Dodatkowo możemy wskazać 3 akcje, jakie będzie podejmował (np. podanie, bieg z piłką, wejście na pole wolne). Czyni to tę część gry dość przejrzystą i nieskomplikowaną, tym bardziej że zawodnik rezerwowy wchodząc na boisko przejmuje automatycznie cały zestaw zadań powierzonych poprzednikowi.

Drugą niezwykle mocną stroną gry jest, wzorowany na serii Championship Manager, jeden save (gdy zbankrutujemy, save samoczynnie się kasuje). Program automatycznie zapisuje grę po każdym meczu – każda błędna decyzja mści się prędzej czy później. Sprawia to przy okazji, że dość często zdarzają się emocjonujące „mecze o wszystko".

Wymienione zalety i innowacje wzbogacono w zestaw ozdobników: pokazanie całego meczu z możliwością obejrzenia powtórek dowolnego jego fragmentu, możliwość wybrania drużyny ligowej grającej w jednej z 5 lig czy nie spotykane dotąd wypadki losowe (groźba zamieszek wśród kibiców). Nowe pomysły w grach menedżerskich to także nagrywanie meczów, które potem można w całości odtwarzać oraz oddzielna sprzedaż biletów dla kibiców miejscowych i przyjezdnych, z możliwością zróżnicowania cen na miejsca tego samego rodzaju.

Cechą, którą tylko częściowo można zaliczyć do zalet jest łatwość zarabiania pieniędzy. Przy średnio racjonalnym administrowaniu (sprzedaż gadżetów, ceny biletów, wpływy od sponsorów na koniec sezonu) słaby klub nie ma problemów z uzbieraniem funduszy na zakup zawodników z najlepszych światowych zespołów, a klub należący do czołówki pławi się w luksusie (należy jednak dodać, że zrobienie zbyt dużego debetu na klubowym koncie wiąże się z natychmiastową utratą posady). Wydaje się, że za mocno powiązano osiągane wyniki z możliwością podwyższania cen biletów bez zniechęcania publiczności. Będąc mistrzem i mając pewność zdobycia kolejnego tytułu, w połowie sezonu podniosłem ceny biletów o 200% i nadal w większości przypadków grałem przy pełnych trybunach.







I tutaj dochodzimy do największej wady gry: braku realizmu. Podczas meczów sędziowie są nadzwyczaj liberalni. Pokazują kartki raz na 10 brutalnych fauli, przy czym czerwoną kartkę zawodnik zobaczy dopiero po otrzymaniu dwóch żółtych. Kontuzji podczas meczu nie ma, objawiają się dopiero po jego zakończeniu. Gwiazdy czołowych drużyn europejskich godzą się grać w IV lidze angielskiej, a negocjacje warunków podpisania kontraktu są jednostronne (tu małe usprawiedliwienie autorów – niekiedy zawodnicy naszej drużyny za żadne pieniądze nie chcą przedłużyć kontraktu, co jak najbardziej przystaje do rzeczywistości). Gwoździem do trumny są wyniki. Polski kibic może się cieszyć, widząc w europejskich pucharach rezultat Widzew – Barcelona 2:1 czy PSG – Widzew 0:4, ale z przykrością muszę stwierdzić, że nie ma to nic wspólnego z rzeczywistością.

FIFA Soccer Manager ze względu na stosunkowo rozbudowane opcje, łatwość obsługi i prostotę gry z pewnością zadowoli mniej wymagających graczy – szczególnie początkujących, nie mających styczności z grami tego typu. Prawdziwi miłośnicy menedżerów będą raczej zawiedzeni. Nie wątpię jednak, że (wzorem FIFA Soccer) już wkrótce pojawi się kolejna część gry i ustanowi nowy standard. EA potrafi się uczyć na błędach.

SIR HASZAK



FIFA SOCCER MANAGER

Electronic Arts 1997
IPS CG
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 66%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

PREMIER MANAGER 97





Po raz pierwszy usłyszałem o PM 97 w lutym. Gremlin rozpoczynał wtedy promocję serii Actua Sports i nie mogło w niej zabraknąć menedżera piłkarskiego. Wielkie zapowiedzi poszły do druku. Ale nie słowa były najciekawsze, lecz prezentowane screenshoty. Wszystkie jakby z hiszpańskiej wersji gry (?!).



Gdy uruchomiłem grę, na monitorze pojawił się tytuł, a pod nim trzy niewiele mówiące napisy. Rzut okiem na stronę numer 3 i mój wybór padł na „manager league". Chciałem grać zespołem z Premiership, a nie zaczynać karierę menedżerską w zespole z 3rd Division. Kolejny ekran, kolejny wybór. Tutaj nie interesowała mnie funkcja trenera czy głównego księgowego, ale „totalny" (w grze nazywa się ta opcja „total control") wpływ na wydarzenia w klubie. Później spadło na mnie mnóstwo screenów: Result screen, Fixtures screen, Statistics screen, Transfer screen, Staff screen, Newspaper screen, Tactics screen, Line-up screen, Insurance screen, Curent Date display screen... A każdy otwierał drogę do kolejnych. Na szczęście, nie straciłem orientacji.

PM 97 ma bardzo dobrze skonstruowane menu. Mariaż piękna i użyteczności. Klasyfikacja czynności menedżerskich na



4 grupy (informacyjne, trenerskie, finansowe i dotyczące rynku transferowego) pozwala w krótkim czasie zapamiętać, co gdzie się znajduje. To jakby czterośluzowa tama stojąca na wezbranej „inforzece" i chroniąca gracza przed powodzią informacji.



Nie zastanawiając się wiele, ustaliłem wyjściowy skład Newcastle, obstawiłem ławkę rezerwowych i kliknąłem na ikonę „continue". Rozpoczął się mecz. Mówiąc w języku PM 97 – wirtualny spektakl!

W grze firmy Gremlin prezentacja piłkarskiego spotkania jest naprawdę doskonała. Dźwięk i animacje nie miały tak wysokiej jakości w żadnym innym menedżerze. Znakomite odgłosy: ślizganie się piłki po trawie, tarcie skóry o skórę, pogłos zderzenia piłki z poprzeczką. Piłkarze płynnie poruszają się po murawie. Skaczą, wślizgują się, strzelają obiema nogami, głową i cieszą się tak jak w rzeczywistości. Wszystko to razem daje rewolucyjno-rewelacyjny efekt, chociaż mecz nie przypomina prawdziwej gry w futbol – raczej obserwowanie kogoś grającego w Actua Soccer.

Zagrałem z kolegami w trybie multiplayer. Było świetnie. Jednak po dwóch sezonach urok gry w trybie multiplayer przygasł. Zbyt łatwo przychodziło mnie i kumplom realizowanie scenariusza „pieniądze – dobrzy zawodnicy – zwycięstwa – pieniądze", dającego gwarancję sukcesu. Prowadzenie samograja nie może w nieskończoność dawać przyjemności.

PM 97 to gra skierowana przede wszystkim do „młodych" (stażem) menedżerów, nie interesujących się fanatycznie piłką nożną, nie znających wcześniejszych produkcji. Tylko ich wertowanie i uzupełnianie obszernej bazy danych oraz oglądanie animowanej relacji z każdego przez siebie rozegranego meczu może bawić przez kilkanaście miesięcy. Dla fanatyków gatunku gra Gremlinu szybko okazuje się zbyt płytka. Brak poczucia całkowitej kontroli nad zespołem w czasie meczu i liczne niedociągnięcia w realizmie prawie natychmiast wychodzą na wierzch.

KRISTOFF

PS Zapomniałem dodać, że PM 97 została zrobiona przez Hiszpanów; jej oryginalną wersję (PC Futbol 5.0) można podobno dostać w każdym kiosku na Półwyspie Iberyjskim.

MONSTER TRUCKS

Pół roku temu gra Monster Truck Madness spopularyzowała wyścigi ciężarówek–potworów wśród graczy komputerowych. Nie trzeba było długo czekać, żeby pojawili się chętni chcący zarobić na tak dobrze zareklamowanym przez Microsoft temacie. Najszybsza okazała się firma Psygnosis ze swoim Monster Trucks.

Grę obsługuje się w niezwykle prosty sposób. Kierujemy za pomocą czterech przycisków: kierunków, przyspieszenia i hamowania. Ostatnim włącza się też bieg wsteczny, gdy zatrzymamy pojazd. Skrzynia biegów jest automatyczna. Możemy jeszcze pobawić się klaksonem. Jak widać, nie trzeba mieć prawa jazdy, aby stanąć do wyścigu. Wiedza techniczna także nie jest wymagana. Przełożenia, rodzaj ogumienia, twardość zawieszenia, to nie nasza sprawa. Dobrze, że można chociaż wybrać samochód. Wozów jest 9. Różnice w parametrach przedstawione są na wykresie pozbawionym jakichkolwiek cyfr. Dzięki temu można się dowiedzieć, że jeden samochód ma np. słabsze przyspieszenie niż drugi – o jakieś cztery piksele. Brzmi idiotycznie? No właśnie. Dlaczego producenci potraktowali graczy jak skończonych kretynów?



Rozgrywka jest już bardziej skomplikowana. „Na pałę" do mety dojechać się nie da. Trzeba zręcznie używać wszystkich klawiszy. Szczególnie rozważnie i często należy korzystać z hamulca, bo wysokie skoki i agresywne zachowanie wobec innych zawodników powodują szybkie zużycie pojazdu.



A jest gdzie skakać. Wyścigi odbywają się na 20 wyboistych, górskich trasach, często prowadzących przez oblodzone grzbiety lub wąskie mosty bez barierek. Tory są kręte, czasem po dotarciu do punktu kontroli czasu trzeba zawrócić o 180^0, aby dojechać do następnego. Na drodze mamy sporo przeszkód: drzewa, słupy wysokiego napięcia, stojące pojazdy, domy, szopy... Można wybrać dowolną marszrutę, ważne jest tylko zaliczenie wszystkich punktów kontroli. Grać można w kilku trybach: trening, mistrzostwa i próby czasowe. Przewidziano też opcję multiplayer.

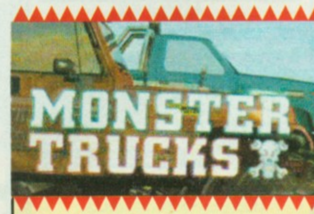
Wyścigom towarzyszy technotransowa muzyka z kompaktu i doskonale opracowane dźwięki. Silnik ryczy zarzynany, słychać wrzucane biegi, czasem coś się zadławi, a w tle wyjący między skałami wiatr i wiele innych odgłosów. Gra pracuje w dwóch trybach graficznych. Wyższa rozdzielczość ma stanowczo za wysokie wymagania. Na P166 co prawda nic nie skacze, ale za to dynamika jest jak w grze strategicznej z prędkością ustawioną na minimum!

Monster Trucks należy do gatunku „ściganek–wyżywanek" w stylu techno (uwielbiam techno!). Oferuje niezłą zabawę (ach, te skoki!) nie wymagając przy tym zbyt wiele od gracza. Wymaga za to całkiem sporo od komputera, muszę więc dużo uciąć z oceny ogólnej. Prostota czyni ją doskonałą propozycją na chwile, gdy zmęczeni szukamy wytchnienia. Ciekawe, że w takiej grze zabrakło „powerupów" i jakiejś broni, którą można by pognębić przeciwników. Te pierwsze na pewno by się przydały, co do broni – oceńcie sami.

JUMP'N OVER THE MOUTAINZ TYMOTELLI







Psygnosis 1997
CD Projekt
Wyścigi
PC CD-ROM
Dźwięk: 90%
Grafika: 72%
Ogółem: 75%
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 8 MB RAM, CD-ROM 2x

X-COM: APOCALYPSE



Rok 2084 miał być dla Ziemian równie paskudny jak kilkadziesiąt poprzednich, a nieoczekiwanie stał się jeszcze gorszy. O pogrążonej w chaosie Ziemi przypomnieli sobie Obcy i zaatakowali jedyne chyba miejsce, gdzie jeszcze panował porządek, miasto Mega-Primus.

Tak zaczyna się 3. część gry strategicznej polegającej na tropieniu ufoludków - niekoniecznie zielonych, a już z pewnością mało sympatycznych. Jako dowódca X-Com będziesz musiał odeprzeć ich atak, zgromadzić siły, infiltrować działające w mieście organizacje czy nie współpracują z najeźdźcami, zebrać siły i przez Wrota Wymiarów przedostać się do ufoludczego świata, by tam sprawić gospodarzom solidne lanie.



Ludzie grający w serię UFO od dawien dawna (średnio od 4 lat) mogą w tym momencie podchwytliwie zapytać: „A co w tym nowego?" Na szczęście odpowiedź: "Nowe już było" jest nie do końca prawdziwa.

Przede wszystkim, zmieniła się koncepcja gry. Już nie będziemy z napięciem śledzić podróży Tony'ego Halika (pozdrowienia!) czy relacji z podmorskich wojaży Jacquesa Cousteau - UFO już nie wyląduje w dowolnym zakątku ziemi czy w głębinach oceanów. Akcja przez cały czas toczy się w jednym mieście, nad którym pojawili się Obcy. Zawęża to nieco pole gry, ale także zagęszcza akcję, pozwala zżyć się z miastem i poznać je oraz śledzić działalność wrogich organizacji.

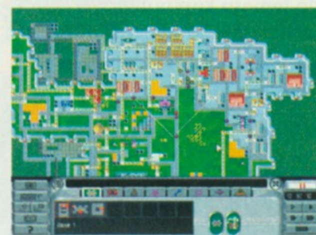
W grze występuje bowiem ponad 20 stowarzyszeń, związków i firm, które mają różny stosunek zarówno do naszych akcji, jak i do poczynań Obcych. W trakcie gry możemy zaskarbić sobie ich sympatię (i pomoc) lub zrazić - i tym samym pchnąć ich w ramiona przeciwników (wystarczy w tym celu zrobić napad na ich siedziby nie uzasadniony obecnością Obcych). Obserwując organizacje możemy wywnioskować, kto przestał nas lubić i zastosować działania prewencyjne.



Każde pojawienie się Obcych to rzucone nam wyzwanie. Przyjmujemy je, rozgrywając bitwy na specjalnych planszach - planach budynków czy statków Obcych. Bitwę w grze można rozegrać turowo (jak w UFO: Enemy Unknown) lub czasie niby-rzeczywistym. Gdy wybierzemy tę drugą opcję, jednostki poruszają się nie korzystając z punktów ruchu, ale w każdej chwili możemy grę zatrzymać i wydać nowe rozkazy. Takie połączenie dwóch typów gier, turowej i nieturowej, znalazło wielu zwolenników na Zachodzie. Mnie tryb czasu rzeczywistego nie przypadł do gustu - po zauważeniu Obcego wszyscy członkowie mojego oddziału zaczęli do niego strzelać i po chwili mogłem misję zakończyć z powodu braku amunicji.

To właściwie wszystkie ważniejsze nowości, ale przecież gra X-Com to także wspaniały pomysł. Już w części pierwszej występowały znakomite elementy: nieliniowość akcji i, wiążąca się z tym, praktycznie nieokreślona liczba i długość pojedynków z UFO; wysoki poziom realizmu (nic nie dzieje się natychmiast - np. zamówione zaopatrzenie czy rekruci nadchodzą dopiero po kilku dniach); odkrywanie nowych technologii, dzięki którym bliższe stają się wyprawy do krainy Obcych... Czyli żyjący świat rządzi się swą logiką, którą należy zrozumieć i wykorzystać do walki.

Do tego świetna atmosfera budowana przez niemal zupełną nieprzewidywalność Obcych w bitwie. Oni już nie siedzą za ostatnimi drzwiami na ostatniej kondygnacji budynku/statku. Poruszają się, atakują, potrafią zrobić krzywdę i często pojawiają się tam, gdzie powinni, czyli... gdzie nikt się ich nie spodziewa. Po dodaniu do tego znakomitego, wzmagającego napięcie dźwięku (muzyka i odgłosy) - przy pierwszym strzale znikąd można zejść na zawał. I o to chodzi!



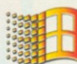
X-Com: Apocalypse ze wszystkimi swoimi wadami (np. grafiką) nie może być zaliczona do megahitów, tytułów ponadczasowych. Może jednak przykuć uwagę na wiele godzin. W tej grze zbyt wiele się dzieje, by gracz mógł się nudzić, a to chyba wystarczająca rekomendacja.

SIR HASZAK

PS. Grze poświęcony jest również cały odcinek DDT na str. 50.

MicroProse 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 72%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×



F/A-18 Hornet

Ostatnio ukazało się wiele symulatorów, których twórcy największy nacisk położyli na walory graficzno-dźwiękowe, realizm pozostawiając na uboczu. W zasadzie jedynym wyjątkiem od tej reguły był Su-27 Flanker, stosunkowo ubogi graficznie, ale dumnie nazwany przez autorów „The Military Flight Simulator". Teraz nadchodzi produkt, który prezentuje podobne podejście do tematu komputerowej symulacji, czyli F/A-18 Hornet rodem z Graphic Simulations Corp. i Empire Interactive.





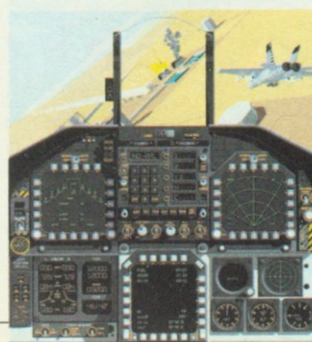
Oprawa graficzna to stosunkowo prosta, cieniowana wektorówka, z naciskiem na szybkość animacji. Chyba żaden znany mi symulator pod Windows 95 nie chodzi tak szybko. To, co widzimy na ekranie, z grubsza przypomina grę Su-27 Flanker, choć wektorowe obiekty nie są aż tak szczegółowe (co nie oznacza, że wykonano je niedokładnie). Natomiast grafika ziemi i dynamicznie zmieniająca się pogoda są lepsze niż we Flankerze.



Dźwięk oszczędnością środków wyrazu dorównuje grafice: muzyki brak (czyżby pojawił się nowy trend w symulatorach?), natomiast efekty dźwiękowe (mówiono-wybuchowo-szumowe) są bez zarzutu. Doskonale spróbkowane meldunki i dźwięki towarzyszące samemu lotowi to kawał dobrej roboty.

Realizm, i co za tym idzie, grywalność to szczególny walor tego symulatora. Model lotu przypomina ten z gry F/A-18 Hornet Naval Strike Fighter, bratniego programu Falcona 3.0, z tym że samolot nie jest aż tak narowisty. Komputerowy F/A-18 żwawo reaguje na ruchy joystickiem, szybko wykonuje beczki i pętle. Niestety, wyraźnie odczuwa się niedostatek mocy silników i wszelkie gwałtowne manewry owocują szybką utratą prędkości. Zwrotność najlepsza przy małych prędkościach. W sumie model lotu jest wystarczająco realny nawet dla takiego ekstremisty jak ja.

Dobrze rozwiązano dobór uzbrojenia. Można skomponować dowolny zestaw, choć możliwości podwieszania broni na poszczególnych węzłach ściśle odpowiadają rzeczywistości. Skuteczność broni można ustawić stopniowo od niskiej, przez normalną aż do wysokiej. Polecam stanowczo „Normal" lub mniejszą.



Doskonale oddano stopień skomplikowania pokładowej awioniki, co powoduje konieczność „wkucia" tych kilkudziesięciu klawiszy na pamięć. To lubię. Inteligencja komputera też nie najgorsza, choć można z niego zrobić zarówno debila, jak i prawie asa. Oczywiście, polecam to drugie ustawienie...



Program zawdzięcza wysoką grywalność szybkiej grafice wspartej dźwiękiem jak należy i dobrym realizmem. Po zsumowaniu tych czynników F/A-18 Hornet okazuje się wciągającą grą. Dorównuje produktowi Spectrum Holobyte, co moim zdaniem oznacza bardzo dobry i wartościowy program. W porównaniu z F-16 Fightning Falcon firmy Digital Integration wypada nawet lepiej. Koniecznie trzeba się z nim bliżej zapoznać.

WIKTOR KOZŁOWSKI



GSC/Empire Interactive
MarkSoft
Symulator
PC-CD ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.

Age of Rifles
Campaign Disk

Age of Rifles to jedna z ciekawszych gier strategicznych ubiegłego roku, ciesząca się sporą popularnością. Nic dziwnego, że firmy SSI i Mindscape zdecydowały się, już tradycyjnie, na wydanie dodatkowej płytki zawierającej nowe kampanie i scenariusze.

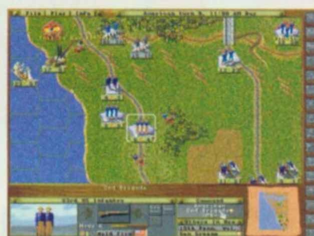
Mamy możliwość uczestniczenia w trzech nowych kampaniach. Najciekawsza – powstanie sipajów w Indiach, walki od czerwca do grudnia 1857. Kolejna to wojna o zjednoczenie Włoch w 1859 r. – interwencja francuska, walki z armią austriacką, bitwy pod Montebello, Palestro, Magentą i Solferino.





Wreszcie epizod z wojny secesyjnej – w 1864 r. Armia Tennessee dowodzona przez gen. Johna B. Hooda rozpoczyna ofensywę mającą powstrzymać wojska Unii; Hood ruszył do ataku, ale w kilku starciach poniósł duże straty, dlatego Sherman mógł zdobyć Atlantę.

Na płytce znajduje się również 30 scenariuszy. Oczywiście, możemy znaleźć tutaj „zawsze aktualny" (przynajmniej według autorów gier strategicznych) temat amerykańskiej wojny domowej. Na szczególną uwagę zasługują hipotetyczne scenariusze, w których Brytyjczycy wysyłają siły ekspedycyjne na pomoc Konfederacji.



Do ciekawszych scenariuszy można zaliczyć wojnę amerykańsko-hiszpańską w 1898 r. (m.in. walki na Filipinach) oraz wojny burskie. Warto zwrócić też uwagę na takie ciekawostki, jak wojna włosko–etiopska (Adua – 1.03.1896), bitwa pod Little Big Horn (25.06.1876) czy atak Beduinów na fort broniony przez Legię Cudzoziemską.

Ważnym dodatkiem jest patch 1.3 – m.in.: informacja o efektywności planowanego ostrzału, łatwiejsze do zatopienia statki (poprzednio przypominało to pływający betonowy bunkier), jednostki w kolumnie marszowej mają niższy poziom morale, doświadczenie związane jest z aktywnym udziałem w walce (poprzednio z samą obecnością w scenariuszu kampanii), w edytorze można ustawić losowe rozkazy dla jednostek...

Mamy możliwość generowania scenariusza (po podaniu parametrów), niestety, w dalszym ciągu nie możemy tworzyć losowych kampanii.

Campaign Disk to interesujący dodatek do Age of Rifles – nowe kampanie i scenariusze, lepiej funkcjonująca gra. Jednak uważam (i zdania nie zmienię), że tego typu dodatki powinny pojawiać się bezpłatnie w Internecie...

JACEK ILCZUK



SSI/Mindscape 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 62%

Wymagania sprzętowe:
486SX/25, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×, oryginał Age of Rifles

Rally Championship
The X-Miles Add-On

Przeczuwałem to... Od kiedy zacząłem grać w Rally Championship i wgryzłem się w nią nieco, czekałem, kiedy twórcy wprowadzą na rynek jakieś dodatki – 28 oesów to zbyt mało nawet dla przeciętnego gracza. Co innego dla maniaka... Trenowałem przez dwa miesiące na jednej trasie tylko po to, aby na Gambleriadzie usłyszeć od zwycięzcy turnieju RC, że najlepszy czas, jaki osiągnąłem jest i tak o dwie sekundy gorszy.... grhrr...

Ale i dla takich maniaków, i przede wszystkim dla nich, przeznaczono The X-Miles (czyżby miało to coś wspólnego z Davidem Duchovnym?) add-on, czyli 10 nowych, szałowych oesów!





Poprawiono grafikę – teraz już praktycznie nie ma się do czego przyczepić, nawet The Need For Speed 2 wymięka: tu jakaś wysoka skała po prawej, tu po lewej drewniana barierka,



CAPITALISM PLUS

Rzadko zdarzają się gry, które służąc rozrywce, zawierają tak wielki ładunek dydaktyczny. Do nich z pewnością należą Capitalism i jego remake – Capitalism Plus.

W porównaniu z wersją sprzed półtora roku, Capitalism Plus nie zaskakuje niczym nowym, a różnice są kosmetyczne. Nadal gracz wciela się w postać raczkującego kapitalisty, który zaczyna bogacić się na handlu, by z czasem rozpocząć produkcję rolną, potem przemysłową,



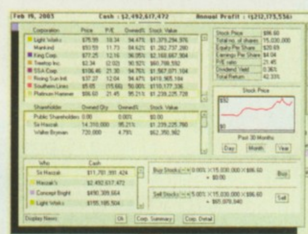
wreszcie badania naukowe mające na celu opracowanie nowych produktów i ulepszanie obecnych już na rynku. Rozbudowując firmę należy dbać o jej image i reklamę, pozycję na giełdzie, a także o szkolenie pracowników – kosztowne, ale zwiekszające wydajność.

Rynek w grze jest do przesady wolny: bez barier celnych, podatków, koncesji (czyli, poniekąd, łapownictwa) i radosnej twórczości wszelakich ministerstw – prawa powielaczowego. Niemniej jednak w tak wyidealizowanej sytuacji można zrozumieć, co znaczy prawdziwa konkurencja. Na obniżanie cen naszych towarów inni przedsiębiorcy reagują natychmiast albo podobnymi obniżkami, albo poprawą jakości oferowanych przez siebie wyrobów. Niekiedy, aby wypromować swój produkt na rynku opanowanym przez inne firmy, należy uciec się do dumpingu. Lepiej



jednak pojawić się na nowym rynku przed konkurencją, przyzwyczaić klientów do swojej marki i zmuszać pozostałych graczy do nerwowych ruchów. To wszystko jednak było i w poprzedniej wersji gry.

A nowe rzeczy? Nieco staranniejsze opracowanie graficzne, edytor map, a także gotowe mapy krajów, kontynentów i świata (przy czym strefy klimatyczne generowane są z dużą dowolnością – zdarzyło się np., że Warszawa została umieszczona w klimacie tropikalnym).



Największe zmiany zaszły w menu konfiguracyjnym (4 ekrany do określania celu gry!) i produktach (80 nowych, w tym m.in. DVD Player i Internet-TV), które można wytwarzać i sprzedawać w trakcie gry.

Capitalism Plus raczej nie zainteresuje posiadaczy pierwszej części – ci znajdą tu niewiele nowego. Natomiast wszyscy, którzy mają coś wspólnego z ekonomią, a nie wiedzieli dotąd, że istnieje gra Capitalism, powinni się nią koniecznie zainteresować. Na jednym z amerykańskich uniwersytetów już uczą prawideł rynku, korzystając z tej gry.

SIR HASZAK

CAPITALISM Plus

Interactive Magic '97
MarkSoft
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 67%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe:
386DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM 2×



a za nią przepaść... O! Właśnie wpadamy „dwie paki" do tunelu, za nim ostry zakręt w prawo i przed maską wyrasta złoty jesienny las... Rewelacja!

Obok trasy umieszczono normalne szerokie pobocza, jazda po nich co prawda nie wymaga zmniejszania prędkości (na prostych), ale przyczepność jest zerowa. Dobry czas można osiągnąć tylko i wyłącznie trzymając się środka toru i jadąc pięknymi, kontrolowanymi poślizgami.

Trochę podniesiono poziom trudności, ale niezbyt dużo, oraz zwiększono REALIZM! Reszta pozostała bez zmian. Ten sam dźwięk i muzyka i, co najgorsze, te same samochody. A tak czekałem na Toyotę Celicę i Peugeota 306... a może jeszcze Citroen ZX? Ach, rozmarzyłem się...

Cóż, pozostaje czekać dalej... Mam nadzieję, że Europress i Magnetic Fields nie spoczną na laurach i będą stale powiększać rodzinę Rally Championship.

Jak nietrudno się domyślić, gorąco polecam The X-Miles wszystkim wielbicielom RC, a sam czekam na jeszcze więcej i więcej, w tym na nowe samochody!

WIKTOR KOZŁOWSKI



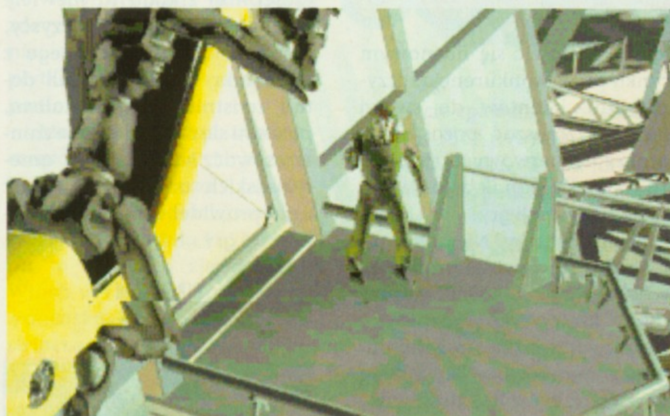


Magnetic Fields/Europress 1997
L.E.M.
Wyścigi/Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×

Ravage D.C.X

W dobie akceleratorów 3D mogłoby się wydawać, że gry zręcznościowe wykorzystujące technikę Full Motion Video (jak





Rebel Assault) umarły. Byłem o tym święcie przekonany do momentu, gdy ujrzałem Ravage D.C.X, strzelankę stworzoną przez Rainbow Studio.

Fabuła gry jest prosta jak konstrukcja cepa. Jej szkieletem jest mocno ostatnio wykorzystywany temat inwazji Obcych na Ziemię. Bohater, którym sterujesz, superkomandos, ma za zadanie wyczyścić sześć wrażych baz umiejscowionych na różnych ciałach niebieskich o odmiennym klimacie oraz wykonać podobną misję na Ziemi.



Ravage atakuje nasz zmysł wzroku w jednym z trzech trybów: 320x240 w 256 kolorach, 320x240 w 65 tysiącach kolorów lub 640x480 (również Hi-Color). Ostatni tryb osiągany jest poprzez rozdmuchiwanie tego mniejszego, więc nie ma w jego przypadku mowy o lepszej jakości obrazu. Mimo wszystko gra jest nadspodziewanie miła dla oka. Wszystkie rysunki są perfekcyjnie renderowane, a mimo użytej techniki krajobrazy nie zieją sztucznością i sterylnością. Jest to tym bardziej dziwne, że technika wideo została użyta jedynie do przeniesienia z rzeczywistości obrazów eksplozji. Reszta jest wynikiem bujnej wyobraźni i ciężkiej pracy grafików. Stworzone przez nich światy zaskakują nas swą sugestywnością i realizmem. Ma w tym swój udział dbałość o szczegóły. Obcy i stworzone przez nich cyborgi poruszają się stosownie do swej anatomicznej budowy. Ba, nawet pojazdy, którymi się przemieszczają, są do nich dopasowane.





Akcja gry zaskakuje swą dynamiką i licznymi zwrotami. Nasz bohater jest teleportowany na miejsce, z którego rozpoczyna misję. Tam porywa najbliższy środek lokomocji lub przemieszcza się na piechotę i systematycznie likwiduje przeciwników. Scenariusz akcji jest starannie opracowany i rozrywek nie brakuje.

Położono duży nacisk na to, aby gracz czuł się częścią akcji. Nieważne, czy korzysta ze skutera, motocykla czy zjeżdża po rynnie. Celowanie nie jest już tak nienaturalnie kłopotliwe jak w innych tego typu produkcjach. Sprostać musimy natomiast wrogom nacierającym chmarami ze wszystkich stron. Do obrony mamy karabin laserowy i granaty. Główną trudnością jest przyznanie odpowiedniego priorytetu celom i potraktowanie ich odpowiednią bronią. Czasami nasz komandos staje w miejscu i może swobodnie obracać się wokół własnej osi. W takich wypadkach radar pomaga nam wykryć zbliżający się atak. Często jednak nie mamy tego ułatwienia i musimy zdać się na własną intuicję.

Przeciwnicy w grze dysponują pewną inteligencją. Aby przejść dalej, musimy zniszczyć pewne kluczowe cele. Jeżeli nie zrobimy tego od razu, pojawią się one potem. Dzięki temu gracz częściowo pozbywa się wrażenia linearności akcji.

Ravage godny jest polecenia. Miłośnicy tego typu gier z pewnością się nie zawiodą.

BRYŚ

RAVAGE D.C.X

Warner Interactive 1996
Optimus Bis
Strzelanka
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 70%

Ogółem: 73%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2x



iF-16 FIGHTING FALCON

F-16 to wciąż jeden z najpopularniejszych samolotów świata, choć nieco już przestarzały. Pojawienie się F-16 na rynku lotniczym było swego czasu małą rewelacją, jest to bowiem pierwszy komercyjnie dostępny myśliwiec zbudowany na bazie płatowca o zachwianej stateczności, wykonany w konwencji jednosilnikowej i wykorzystujący metodę sterowania fly-by-wire.

Do tej pory komputerowych symulatorów F-16 powstało niezbyt wiele (nie liczę tutaj gier oddających do naszej dyspozycji więcej niż jeden typ myśliwca), choć obok tych, które wydano, nie sposób przejść obojętnie – dość wspomnieć świetną strzelankę Strike Commander czy też arcyrealistyczne symulatory Falcon 3.0 i Back To Baghdad. Tę ostatnią szczerze polecam, choć może odstraszyć wielu graczy stopniem złożoności.

Najnowszy symulator F-16 to iF-16 Fighting Falcon stworzony przez zasłużoną dla rozwoju komputerowych symulacji firmę Digital Integration. Można powiedzieć, że jest to symulator „średnika" – nie tak skomplikowany jak Falcon 3.0, ale jednocześnie zachowujący wiele z oprzyrządowania oryginału.

Choć Fighting Falcon ukazuje się w bardzo trudnym dla twórców symulatorów okresie, krótko po premierach Comanche 3 i, co ważniejsze, F-22 Lightning ze wspaniałym fotorealistycznym odwzorowaniem terenu, to jest tu kilka smaczków, których nie sposób nie zauważyć. Przede wszystkim bardzo dobre wrażenie robią wszystkie obiekty na ziemi – jest nawet piechota (podobnie jak w Hindzie nie można jej zlekceważyć). Grafikę wzbogacono o bardzo efektowne chmury – niestety, ich obecność powoduje spowolnienie generowania obrazu mniej więcej o 50%.



Skoro już o szybkości pracy mowa, to z tej produkcji DI powinni być zadowoleni także posiadacze słabszych maszyn, a to dzięki dużym możliwościom konfiguracji szczegółowości grafiki. Pozwala to na całkiem przyzwoitą grę już na P90.

Efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie. Doskonałym pomysłem było wprowadzenie efektu „tła radiowego", czyli



generowania transmisji radiowych pomiędzy naszymi skrzydłowymi i ziemią. Razem z muzyką bardzo dynamizuje to grę – choć przydałaby się większa losowość owych komunikatów, tak aby nasz skrzydłowy nie rozpoczynał każdej misji sakramentalną formułką „Let's go kick some ass"...

Przyjemnym zaskoczeniem był dla mnie bardzo realistyczny model lotu, dorównujący, o ile się zdążyłem zorientować, temu używanemu w Falcon 3.0. Symulowane jest tu nie tylko zachowanie płatowca, ale i reakcje organizmu pilota. Doskonale obrazuje to blackout – jeśli raz „straciliśmy wzrok", to następnym razem nasza odporność na przeciążenia maleje.

Wyposażenie kabiny jest oczywiście uproszczone – nie przesadzano jednak, dzięki czemu udało się znaleźć złoty środek pomiędzy realizmem a grywalnością. Symulowana jest tutaj współczesna wersja F-16, wyposażona w kolorowe ekrany MFD, unowocześniony radar i przede wszystkim zasobniki ze sprzętem LANTIRN, co przybliża możliwości operacyjne F-16 do myśliwca Su-27 standardowo wyposażonego w czujniki podczerwieni.

Do naszej dyspozycji stoją trzy kampanie, kilkanaście misji pojedynczych i tyleż treningowych rozgrywanych nad Izraelem, Cyprem i Koreą Północną. Nie zastosowano tu algorytmów „automatycznej generacji działań wojennych", jak to było w EF2000. Misje w kampaniach zmieniają się losowo, co częściowo pozwala uniknąć nużenia gracza wykonywaniem w nieskończoność tych samych zadań. Poza samym lataniem możemy zresztą obejrzeć sobie bardzo ładnie wykonane, choć pełne błędów merytorycznych intro oraz filmy ilustrujące przebieg kampanii.

iF-16 z pewnością nie jest rewelacją, ale spokojnie można go polecić wszystkim, którzy tęsknią za porządnym symulatorem w starym dobrym stylu.

GAWRON





Digital Integration/Interactive
Magic 1997
MarkSoft
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Muzyka: 85%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x

BABA JAGA



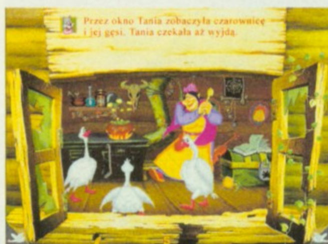
Bajka dla dzieci na komputerze? Czy to nie nazywało się kiedyś przygodówką? Otóż nie. Podejście firmy Davidson i polskiego wydawcy gry, CD Projektu, pokazuje, że może to być samodzielny gatunek w niewielkim stopniu związany z klasycznymi grami.

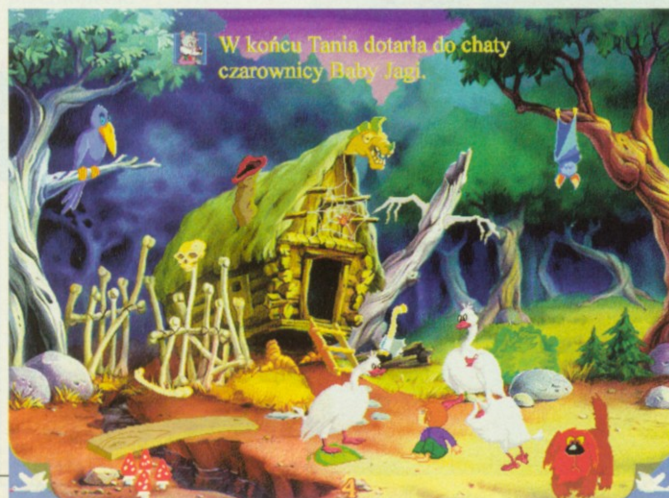
Ta rosyjska bajka spełnia kryteria klasycznego utworu tego typu, czyli opowiada fantastyczną historię z morałem, a jednocześnie uczy czytania i bawi. Dzięki temu nadaje się zarówno dla dzieci w wieku przedszkolnym, jak i dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej.

Programu można używać w trzech trybach: bajki, przeglądarki i gry. Bajka to nic innego jak opowiedzenie całej historii od początku do końca bez żadnych ingerencji dziecka. Jest ono tylko widzem. Przeglądarka pozwala wybrać dowolną scenę z kilkunastu



składających się na bajkę i przejrzeć ją, nie zwracając uwagi na porządek chronologiczny. Najbardziej przypadł mi jednak do gustu tryb gry, z grą rzeczywistą nie mający wiele wspólnego.







Uruchamiając go dziecko uzyskuje kilka możliwości. Przede wszystkim zaczyna decydować o długości trwania poszczególnych scen. W każdej scenie przebywa tak długo, aż się znudzi i poprosi o kontynuację. Znudzić się jednak niełatwo.

Tekst czytany przez narratora jest również wyświetlany na ekranie. Poszczególne wyrazy są podświetlane w trakcie ich wypowiadania, co może samo w sobie jeszcze nie uczy czytać, ale na pewno wspomaga tę naukę. W każdej scenie znajduje się ponadto mnóstwo przedmiotów nie mających znaczenia dla fa-



buły, ale stanowiących dodatkową atrakcję. Kliknięcie w dowolnym miejscu ekranu wywołuje jakąś krótką, zabawną animację, a niekiedy nawet dłuższą scenkę połączoną z piosenką. Szukanie wszystkich ruszających się przedmiotów daje wiele zabawy i znacznie wydłuża chwile spędzone z Babą Jagą (sama bajka trwa kilkanaście minut).

Narzucony przez Davidsona wysoki poziom oprawy programu, niezwykle ważny w przypadku produktów skierowanych do dzieci (wszak nie zwracają one uwagi na walory merytoryczne), został przez wydawcę polskiej wersji utrzymany. Do kolorowej grafiki i zabawnej często animacji dodano dobrej jakości ścieżkę dźwiękową, w nagraniu której brał udział m.in Piotr Fronczewski, użyczając głosu postaci narratora – Dziadka Myszy. Bez zarzutu pozostaje też



poligrafia (wrażenie robi zwłaszcza pudełko stylizowane na książkę).

Baba Jaga stanowi pierwszą część serii, na którą złoży się 10 bajek z 10 krajów. Jakość programu jest znakomita, „grywalnością" dorównuje on takim przebojom, jak seria Putt Putt, choć poziom trudności jest tu zdecydowanie niższy i przez to całość wydaje się ciut za krótka. Mimo tego myślę, iż może to być niebywała gratka (tym bardziej że Putt Putta w Polsce jeszcze nie ma) dla wszystkich rodziców chcących, by ich pociechy zapoznały się z grami.

PAŁCJUSZ

BABA JAGA

Davidson 1996
CD Projekt
Bajka
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe: 486 DX/33, 4 MB RAM (Windows 3.11), 8 MB RAM (Windows 95), CD-ROM 2x

BLUE BYTE SOFTWARE PREZENTUJE

EXTREME ASSAULT

ZABÓJCZA AKCJA • NIESAMOWITA PRĘDKOŚĆ • WSPANIAŁA GRAFIKA 3D

TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK:
THE SETTLERS™
ARCHIMEDEAN DYNASTY™
BATTLE ISLE™

GAMBLER 10/97
94%

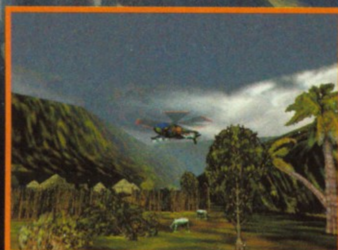
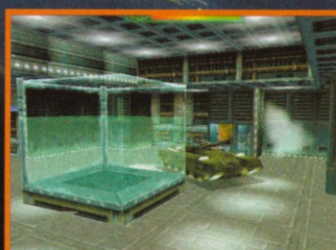
SECRET SERVICE 7-8/97
9/10

RESET 8/97
9/10

„Uwaga: Absolutny Killer!!! Jakość sama w sobie!!! Rewelacja!!!" Reset 8/97



ZDOMINUJ **PRZESTWORZA** I ZIEMIĘ HELIKOPTEREM BOJOWYM **SIOUX AH-23** ORAZ CZOŁGIEM NAJNOWSZEJ GENERACJI **T-1**.
EXTREME ASSAULT™ TO SUPER SZYBKA **AKCJA 3D** ZE SZCZEGÓŁOWĄ GRAFIKĄ JAKIEJ **NIGDY** PRZEDTEM NIE WIDZIAŁEŚ.
OD TEJ AKCJI **NIE MA** UCIECZKI!


CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Wraca!

GamblerClub powraca. Po przedłużających się (z najrozmaitszych powodów, w większości niezależnych od redakcji) perturbacjach, wznawiamy jego działalność – w zupełnie odmienionej formule. Oto wszyscy posiadacze kart GC mają możliwość dokonywania zakupów oprogramowania w wymienionych sklepach komputerowych ze zniżką 5%! Wystarczy tylko przy dokonaniu zakupu wylegitymować się ważną kartą i – jeśli poprosi o to obsługa sklepu – okazać jakikolwiek dowód tożsamości.

Informujemy też, że karty GC zostały rozesłane do wszystkich aktualnych członków GamblerClubu, wraz ze stosownym przedłużeniem terminu ich ważności (aby wyrównać opóźnienie). Wszystkich oczekujących przepraszamy. Na koniec przypominamy, że członkiem GamblerClubu zostaje każdy prenumerator Gamblera.

Placówki handlowe zainteresowane przystąpieniem do klubu prosimy o kontakt z redakcją.

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

BHU Share
ul. Zielona 14J/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu uzyskasz w nich zniżkę 5%!

CLASH



Blaze 3D Ultimate

Jaton Corporation, firma zajmująca się produkcją kart graficznych, ogłosiła 3 czerwca bieżącego roku, że w swym najnowszym akceleratorze o nazwie Blaze 3D Ultimate zastosuje kość Tridenta, 3DImage 975. Miesiąc później kartę tę otrzymaliśmy do testów.

3DImage 975 to chip, którym firma Trident zadebiutowała na rynku akceleratorów grafiki 3D. Ten 64-bitowy układ zasadniczo bazuje na chipsecie ProVidia 9685, od którego różni się nowym engine'em o nazwie rCADE 3D, a więc możliwością przyspieszania trójwymiarowych animacji. 3DImage oferuje wszystkie potrzebne dziś funkcje 3D (o akceleratorach 3D pisałem w temacie numeru Gambler 3/97), takie jak: sprzętowe teksturowanie z zachowaniem odpowiedniej perspektywy, dwuliniowe i trzyliniowe filtrowanie tekstur (z MIP-mappingiem) i cieniowanie metodą Gourauda. Chip radzi sobie też bez problemów z animowanymi oraz przezroczystymi teksturami, a także zdolny jest wygenerować efekt mgły. Aplikacjom daje również dostęp do 16-bitowego bufora Z.

Wydawałoby się, że 3DImage to kolejna kość o możliwościach zbliżonych do sławnego S3 ViRGE. Otóż nie – chip Tridenta różni się od większości prostych akceleratorów 3D tym, że ma zintegrowany koprocesor wspomagający operacje geometryczne (Geometry Setup Engine)! Podobnie jak dużo droższa kość firmy Rendition – Verite, stosowana np. w 3D Blasterze PCI.

Oprócz tego 3DImage oferuje specjalny system o nazwie TrueVideo. Wspomaga on odtwarzanie wideoklipów w dowolnym formacie (MPEG, AVI, QuickTime). Aby odgrywane przez nią filmiki prezentowały się bardzo ładnie, kość Tridenta stosuje tzw. interpolację horyzontalną (poziomą), wertykalną (pionową) oraz diagonalną (ukośną), polegającą na uśrednianiu wartości koloru między dwoma sąsiednimi pikselami we wszystkich trzech kierunkach – poziomym, pionowym i ukośnym. W efekcie działa to jak coś w rodzaju antyaliasingu; obraz wideo jest lekko rozmywany. Interpolację można przyrównać też do dwuliniowego filtrowania tekstur, ale stosuje się ją do filmów wideo. Ponadto 3DImage bardzo dobrze radzi sobie z płynnym odtwarzaniem wszelkich wideoklipów, przy czym ma możliwość obsługi dwóch potoków wideo jednocześnie – umożliwia to wygodne prowadzenie wideokonferencji, w której mamy dwa ruchome obrazy: lokalny i odległy.

Karta Blaze 3D Ultimate korzysta z wszystkich możliwości chipu 3DImage, także z wyjścia TV Out – oznacza to, że do akceleratora możemy podłączyć 29--calowy telewizor i na nim zagrać sobie partyjkę Quake'a!

Blaze 3D ma zainstalowane fabrycznie 2 MB bardzo szybkiej pamięci SGRAM, którą można rozszerzyć do 4 MB. Karta ma aż 230-megahercowy układ RAMDAC (dla porównania: ViRGE ma 135 MHz, zaś Matrox Millennium 220 MHz), co umożliwia jej „wyciśnięcie" bardzo wysokich rozdzielczości przy dużej liczbie kolorów (oczywiście, potrzeba wtedy 4 MB pamięci). Oznacza to np. maksymalną rozdzielczość 1600×1200 punktów przy 65 tys. kolorów i ergonomicznej częstotliwości odświeżania 72 Hz bez przeplotu! Tryb TrueColor (16,7 mln barw) karta może pokazać w rozdzielczości 1024×768 (75 Hz, wymagane 4 MB SGRAM) lub 800× 600 (160 Hz), jeśli mamy tylko 2 MB pamięci.



Co ważne dla graczy, karta ma w ROM implementację VESA 2.0, nie ma więc potrzeby uruchamiania SciTech Display Doctora za każdym razem przed zagraniem w Quake'a czy Duke Nukem 3D.

Mogłoby się więc wydawać, że Blaze 3D Ultimate to karta wręcz idealna. Otóż tak różowo wcale nie jest. Wbrew napisowi na pudełku: „Fastest Speed 2D, 3D and TrueVideo Accelerator", akcelerator Jatona nie okazał się najszybszy. Benchmark Chrisa Diala w trybie VGA pokazał mi 59,2 klatki na sekundę (przeciętny ViRGE osiąga powyżej 77 klatek), dopiero w trybie SVGA Blaze „wyciągnął" przyzwoite 24,8 klatki (podobnie jak inne szybkie karty). W Windows karta ma osiągi na dość wysokim poziomie, jednak nadal brakuje jej jeszcze trochę do poziomu Stealth 3D 2000, Mystique czy kart opartych na chipsecie ET-6000.

Blaze 3D Ultimate ma dobre drivery dla Direct3D, nie sprawiały mi większych problemów z pakietem DirectX (co miało miejsce w wypadku tanich kart ViRGE). HellBender poszedł bez najmniejszych problemów, zaś po włączeniu opcji „Use hardware 3D accelerator" gra wyraźnie przyspieszyła oraz dało się zauważyć filtrowanie tekstur.

Do filtrowania tekstur mam małe zastrzeżenia – karta nie robi tego tak dokładnie, jak Voodoo Graphics, Verite czy ViRGE. Mimo lekkiego rozmycia tekstur nadal widać kwadraciki, co prawda nie tak wielkie jak bez filtrowania, ale jednak są. Blaze 3D miewał też problemy z korekcją perspektywy, jednak trzeba się było dobrze przypatrzeć, aby to wychwycić. Karta czasem niepoprawnie implementowała rozkazy Direct3D, czego efektem były lekkie zniekształcenia obrazu w teście 3D WinBench 97. W grach nie pojawiły się problemy tego typu.

Do karty Blaze 3D Ultimate dołączony jest znakomity zestaw oprogramowania. Składają się na nie przede wszystkim sterowniki dla najpopularniejszych systemów operacyjnych (Windows 3.1, 95, NT 4.0 i OS/2 Warp), ale także drivery dla AutoCAD-a czy 3D Studio.

Graczy najbardziej zainteresuje zawartość pięciu (!) płyt znajdujących się w pudełku z kartą. Pierwsza zawiera wspomniane sterowniki, programy do odtwarzania filmów MPEG i przykładowe wideoklipy w tym formacie. Na kolejnych znajdują się dwie PEŁNE wersje gier: Virtua Fighter Remix oraz Daytona USA, a także demo gry Virtua Squad. Do Blaze dołączony jest również krążek z programem TriSpectives do trójwymiarowego modelowania.

Blaze 3D Ultimate to na pewno ciekawa propozycja, zwłaszcza dla graczy: przystępna cena, duże możliwości i świetne oprogramowanie.

PiŁA (pila@pol.pl)

PS. Więcej informacji można znaleźć na serwerach: www.tridentmicro.com oraz www.jaton.com

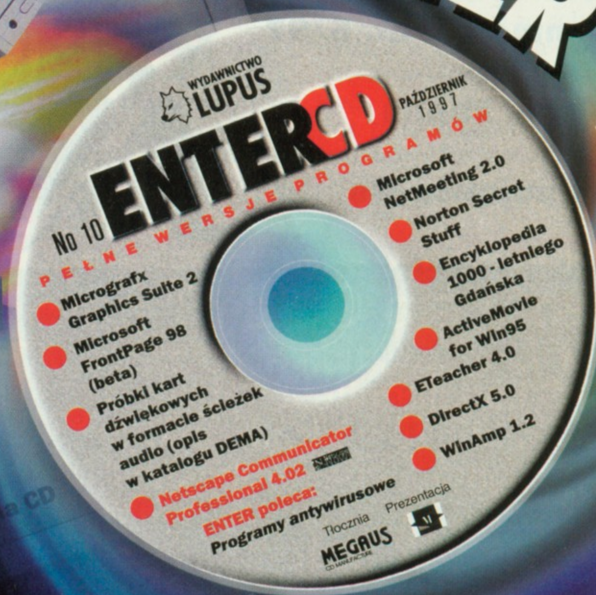
Dystrybucja w Polsce: Tornado, 00-957 Warszawa, ul. Kierbedzia 4, skr. poczt. 61, tel. (022) 40 01 03, 40 21 71

Cena: ok. 350 zł + VAT (wersja z 4 MB RAM)

PRZECZYTAJ, POSŁUCHAJ, WYBIERZ!



szukaj w kioskach ENTER 10'97



Test kart dźwiękowych

20 modeli kart dźwiękowych

Pełny przegląd oferty rynkowej

Próbne nagrania na krążku Enter CD w formacie CD-Audio

Do odsłuchania wystarczy odtwarzacz CD

Raport: Napędy i nagrywarki CD

Wybór napędu i techniki nagrywnia

Nowe technologie nowe standardy

GAMES WORKSHOP® CITADEL MINIATURES WARHAMMER®



Konkurs Warhammera – rozwiązanie

Nadszedł wreszcie czas na rozstrzygnięcie konkursu Warhammera z nr. 6/97 Gamblera. Zanim jednak pojawią się nazwiska zwycięzców, podam poprawne odpowiedzi na pytania konkursowe.



1. Rasa, która wywołała Czarną Plagę w Imperium, to Skaveni.
2. Najpotężniejszym z czterech bogów Chaosu jest Khorne. Pytanie to wzbudziło najwięcej kontrowersji, dodam więc, że jest to wyraźnie napisane w dodatku „Warhammer Armies: Chaos" na stronie 7.
3. Urian Poisonblade zginął w pojedynku z Tyrionem.
4. Fanatyków znajdziemy w szeregach piechoty Night Goblinów.
5. Manfred von Carstein był ostatnim z książąt-wampirów z Sylvanii.
6. Miecze noszone przez Elektorów to Runefangi.

Wszystkim, którzy poprawnie odpowiedzieli na pytania gratuluję, a tym, którym się nie udało, życzę szczęścia w następnych konkursach. A teraz pora wymienić zwycięzców – pięć osób, które otrzymają nagrody rzeczowe ufundowane przez firmę **Games Workshop**.

I miejsce:	Tomasz Janeczko z Dzierżoniowa
II miejsce:	Joanna Kowalska z Warszawy
III miejsce:	Waldemar Huta z Sosnowca
IV miejsce:	Marcin Piotrowski z Kiełczowa
V miejsce:	Bartosz Jabłoński z Białegostoku

Jeszcze raz gratuluję dobrych odpowiedzi i życzę miłego grania nowymi figurkami.
Nagrody zostaną rozesłane pocztą, gdy tylko dotrą do nas z Anglii.

Frogger

Escape – audiotele

Lipiec 1997

1. Jadwiga Błaszczak, Lubaczów
2. Maciej Chojnacki, Poznań
3. P. Chromańska, Białystok
4. Michał Dramowicz, Olsztyn
5. Krzysztof Dworakowski, Warszawa
6. Dariusz Gluda, Cieszyn
7. Dariusz Grochulski, Ustka
8. Mirosław Kachniarz, Sosnowiec
9. Michał Kierasiński, Radom
10. Piotr Kozłowski, Kielce
11. Robert Kozłowski, Ustka
12. Konrad Kubuj, Warszawa
13. Leszek Motyka, Dzięgielów
14. Artur Nachnybida, Ustka
15. Sławomir Para, Skoczów
16. Marek Piekarski, Warszawa
17. Mariusz Przybyła, Lubaczów
18. Stanisław Rudzki, Zielona Góra
19. Andrzej Stolarczyk, Małkinia
20. Ewa Szeląg, Stary Jarosław
21. Hanna Szymańczak, Pruszków
22. Marcin Szymczak, Turek
23. Mr Toruń, Toruń
24. Paweł Walczyk, Białystok
25. Wiesław Warakomski, Suwałki
26. Wojciech Widniczuk, Suwałki
27. Cezary Wiktor, Malechowo
28. Malina Zielińska, Sosnowiec

Widziane z Zacisza

Co ja tutaj robię?

Od razu na wstępie, tytułem wyjaśnienia czy czegoś innego, dwie rzeczy. Chyba że mi się coś jeszcze przypomni, to będzie tych rzeczy więcej. Więc po pierwsze – może ktoś jeszcze pamięta, było takie pisemko o grach komputerowych, co to dociągnęło do pięćdziesiątki i dostało zawału. Nazywało się Top Secret, a ja miałem szczęście/nieszczęście (właściwe podkreślić) być jego ostatnim redaktorem naczelnym (w sumie było dwóch, jeden był pierwszy, drugi ostatni). Któregoś dnia w czasie wakacji roku bieżącego wpadł do mnie Haszak, wcisnął w rękę nadgryziony ołówek i kawałek papieru, po czym mówi: „Masz Borek, pisz". Więc piszę.

Po drugie, dlaczego Zacisze jest wielką literą? A bo to taka metafora i w ogóle bardzo wyszukana koncepcja. Z Zacisza, bo ode mnie z domu na Zaciszu w Warszawie (blisko McDonald'sa, kto zna okolicę to wie). A równocześnie z zacisza, bo tu u nas w domu raczej spokój (nie licząc elektryków, którzy przez ostatnie dwa tygodnie robili demolkę) i wielki świat gier komputerowych oglądamy sobie od ubiegłego roku z zielonej trawki, choć nie do końca.

Więc teraz chyba już wszystko jest jasne – ktoś (czy też może Ktoś?) w Gamblerze uznał, że mam co miesiąc wypocić z siebie jakiś komentarz na temat. Na szczęście nie zostało ustalone na jaki temat, więc mam pewną swobodę. W tajemnicy przyznam, że w tydzień po wizycie Haszaka dzwonili z innej redakcji. No cóż, nie zawsze festina lente...

No dobra, to było tak trochę luźno i tytułem wstępu, ale warto by napisać coś trochę poważniejszego. Dla mnie ze zrozumiałych względów najciekawsze w ostatnim czasie są wstrząsy na rynku prasy growo-komputerowej. Kiedy to piszę, wstrząsy jeszcze nie ustały i nie bardzo wiadomo, jak będzie ten rynek wyglądać w październiku, kiedy będziecie czytać ten tekst, ale przynajmniej rzućmy okiem na sytuację. Konkretnych nazw nie będzie, ale jak ktoś chce zgadywać – śmiało, żyjemy w wolnym kraju.

Przez kilka lat na rynku niewiele się działo – wychodziły trzy do pięciu tytułów w jednej albo dwóch ligach. Potem zaczęło się robić odrobinę gęściej, pojawiły się ze dwa dodatkowe tytuły, które z racji zasięgu i nakładu, albo formuły wydawniczej, należało traktować poważnie. To były takie przedwstrząsy. Gruchnęło dokładnie rok temu. Padł TS. Na rynku zrobiła się luka. Dużo czasu nie minęło, a pojawił się zupełnie nowy tytuł. To zresztą zapewne nie koniec ruchów na rynku gier, w ciągu najbliższego półrocza można się spodziewać następnych wzlotów i upadków, ale sprawa jest bardzo zagmatwana i proszono mnie o jej wykropkowanie: ... ... – .. ..

Z tym pojawieniem się nowego tytułu też był związany huk. Nie dlatego, że się głośno reklamowali, nie, huk polegał na czymś zupełnie innym. Otóż ten nowy tytuł został wydany przez dużą grupę ludzi bynajmniej w branży nie nowych, którzy odeszli z dotychczasowego swojego pisma (wcale nie był to TS), bo nie odpowiadała im panująca tam atmosfera. Szczegółów nie znam, plotek nie powtarzam, domysłami się nie dzielę – ale jeśli nastąpił rozłam, coś tam szwankowało.

Dla mnie jest to o tyle interesujące, że na swój sposób znajome. Co młodsi Czytelnicy mogą o tym nie wiedzieć, ale na wiosnę 1992 roku TS przeżył podobną burzę – odszedł z tytułu cały zespół. Tak naprawdę odszedł głównie redaktor naczelny, ale pociągnął za sobą wszystkich innych. Wśród nich między innymi obecnego redaktora naczelnego tego nowego tytułu, co to się ostatnio pojawił. Cóż, historia kołem się toczy, albo też raz na wozie, a raz koniom lżej...

Nacz. w st. spocz.



W dniach 7–9 września odbyły się w Londynie, w hali Kensington-Olympia targi komputerowej rozrywki – Electronic Computer Trade Show. Miasto było jeszcze pogrążone w żałobie po śmierci księżnej Diany (pogrzeb odbył się w przeddzień rozpoczęcia targów). Branża zareagowała na to na swój sposób: 21st Century Entertainment ogłosiło wydanie w połowie października nowego produktu, Diana – The Screensaver (patrz: „Drobnym drukiem").

Temat numeru

ECTS '97

Wśród prezentowanych na targach produktów trudno było dopatrzyć się hitu, który mógłby zdeklasować konkurencję. Stawka bardzo się wyrównała, sporo jest bardzo dobrych produktów. Czynnikiem dodatkowo unifikującym wszystkie gry było pokazywanie ich na kartach 3Dfx Voodoo. Programiści, prowadzący przy stoiskach prezentacje kolejnych tytułów, wśród zalet wymieniali takie szczegóły, na które gracz w ogóle nie zwróci uwagi lub zauważy je dopiero po kilkuset godzinach grania. Generalnie, zalety te zwiększają realizm gry oraz jej konfigurowalność, co z kolei ma wydłużyć okres jej atrakcyjności dla gracza (gdy weźmie się pod uwagę nadprodukcję gier, wygląda to na zakładanie pętli na własną szyję; każdy jednak ma nadzieję, że klient wybierze właśnie jego produkt i to nim będzie się bawił przez okrągły rok). Niewielkie różnice w wyglądzie oraz brak czasu na dłuższe pogranie, a więc na dopatrzenie się cech charakterystycznych dla konkretnej gry, dodatkowo zacierały obraz. Jedynym pożytkiem z takich prezentacji jest wniosek, że mamy ustalony standard akceleratorów 3D.

Na Zachodzie bez zmian

Gdyby porównać stoiska wystawców, okazałoby się, że ciągle najlepiej mają się konsole, a wśród nich dominuje PSX. Enuncjacje Sony, że w tym wieku nie zamierza sprzedawać swojej nowej maszyny, największa powierzchnia stoiska oraz bogata i różnorodna oferta tytułów (w większej liczbie pojawiły się gry RPG i strategiczne) sprawia, że na razie PSX pozostaje niekwestionowanym liderem rynku. Sega próbuje odzyskać utracone pozycje – dementuje pogłoski o przygotowywaniu nowej konsoli, która miałaby się pojawić w przyszłym roku i podkreśla zalety gier na własną platformę (w porównaniu z PSX) – ale analitycy nie wróżą jej wielkiej przyszłości. Niewielkie stoisko Nintendo sugeruje, że firma nie widzi jeszcze w Europie wielkich pieniędzy – a przynajmniej nie tak wielkich, jak w Japonii czy Stanach (więcej o konsolach na ECTS w następnym numerze).

Dla użytkowników PC nadszedł czas na rozstanie się z 486. Przesiadka na Pentium i wyposażenie go w 16 MB RAM oraz akcelerator 3D to minimum, jeśli chce się korzystać z propozycji zachodnich wydawców, przygotowywanych na koniec tego roku. Inna moda, której z kolei ulegają developerzy, to przygotowanie sieciowej wersji gry, na dodatek umożliwiającej zabawę przez Internet, IPX i modem. Zapomina się przy tym o 4-osobowych pojedynkach – najnowsze produkty mogą obsłużyć jednocześnie 8, 16, a czasem i więcej graczy.

Czeka nas prawdziwy wysyp strategii czasu rzeczywistego (doczekały się skrótu RTS – Real Time Strategy, co jest pewną miarą popularności), gier 3D oraz klonów Tomb Raidera (niekoniecznie z kobiecym



Antywirusowa ekipa zaczyna oczyszczać teren przed halą Olympii.

bohaterem). Jak widać, pod względem gatunków i wymagań sprzętowych pecetów, od targów E³ nic się nie zmieniło.

Rozpasany seksualizm

Nie mogąc w prosty sposób wykazać wyższości swych gier, producenci nie ustawali w wysiłkach, by zwrócić na nie uwagę poprzez marketing. Już pierwszego dnia rano, zanim otwarto targi, a tłum kłębiący się przed halą Olympii wypełnił jej wnętrze, na ulicy coś zabuczało, zaśmierdziało, zostawiło kłąb dymu i zniknęło. Oto superszybka załoga pogotowia antywirusowego (reklama gry Virus firmy Telstar) rozstawiła tablice ostrzegawcze tuż przed halą i odjechała, zanim policjanci zdążyli wyjąć pałki, aby zaprowadzić porządek.

Inne reklamy były trochę mniej nachalne, ale nie mniej interesujące. Firma Nova Logic, znana ze swych symulatorów, zwołała konferencję prasową, by ogłosić podpisanie porozumienia z Lockheedem Martinem (patrz: „Drobnym drukiem"), jednym z największych producentów samolotów wojskowych.



Zdjęcie z Larą Croft (Rhoną Mitrą) – wśród mężczyzn wielkie poruszenie.



Na pierwszym planie Intelowy balon, na drugim – nagie piersi dziewicy przy wejściu na stoisko Virginu.

Tytuły

Nie chcę po raz kolejny pisać o głośnych tytułach: Tomb Raider II, Quake II, Hexen II, Dark Reign. To już było w relacji z Atlanty (Gambler 8/97). Ponieważ poziom produktów prezentowanych na ECTS jest wyrównany, pozwalam sobie przedstawić 10 bardzo dobrych gier, które mają szansę stać się przebojami, a nie goszczą zbyt często na pierwszych stronach pism branżowych. Ponieważ nie sposób wymienić wszystkie ciekawe produkty od razu, informacje o nich będziemy sukcesywnie przekazywać w dziale News.

A oto wybrane (całkowicie subiektywnie) tytuły:

Anno 1602/Sunflowers



Strategia zupełnie nie zauważona w Atlancie, bazująca na pomyśle Settlers, ale bardziej złożona, z lepiej rozwiniętym wątkiem ekonomicznym i ograniczeniem roli wojny w rozstrzyganiu sporów. Akcja zaczyna się na początku XVII wieku, czasu kolonizacji nowych lądów. Zadaniem gracza jest opanować i zagospodarować jak najwięcej wysp tak, by koloniści byli zadowoleni z jego panowania.

W odróżnieniu od Settlers, gdzie wojna była naturalnym następstwem ekspansji ekonomicznej, w Anno 1602 prowadzenie wojny jest kosztowne i naraża mieszkańców na wiele kłopotów. W miarę możliwości należy więc korzystać z drogi dyplomatycznej.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: listopad 1997

Blade Runner/Virgin

Grę prezentowano na zamkniętym pokazie, choć tajemnicą wielką nie jest. Ot, aby wzbudzić





Najbardziej widoczne były firmy oferujące uciechy seksualno–optyczne.

zainteresowanie. A na uwagę rzeczywiście zasługuje: postacie stworzone za pomocą techniki motion–capture perfekcyjnie połączonej z teksturowaniem, znakomita gra świateł. Warstwa fabularna – jako detektyw zgłębiasz zagadki ciemnego (nie tylko w przenośni) miasta.

Wszyscy, którzy zobaczyli pokaz, byli pod wrażeniem gry. Najlepszą jednak rekomendacją są słowa speca od przygodówek, pracującego w naszej konkurencji: „W tej grze jest wszystko, co chciałem, aby było w przygodówce".

Platforma: PC CD-ROM

Termin wydania: jesień 1997

Dark Earth/Kalisto Entertainment



Autorzy nazwali tę grę przygodówką w czasie rzeczywistym. Rozwiązujemy zagadki, spotykamy postacie i rozmawiamy z nimi, a rozwój akcji zależy od naszych posunięć. Jeśli dodamy do tego jeszcze 40 rodzajów broni i 6 sposobów walki, okazuje się, że Dark Earth łączy elementy z Tomb Raidera i Quest for Glory.

Akcja gry przenosi nas w czasy antyczne, kiedy deszcz meteorów zamienia Ziemię w pustkowie. Jako Arkhan, Strażnik Ognia w Sparcie, musisz odkryć tajemnice ukryte w ciemnościach spowijających miasto. Znakomita grafika, wykorzystująca wszystkie zaawansowane techniki tworzenia obrazu (m.in. 100 postaci 3D) i ponad 260 lokacji – to powinno na długo przykuć uwagę gracza.

Platforma: PC CD-ROM

Termin wydania: październik 1997

F-22 Raptor/Nova Logic

W najbliższym czasie pojawiły się, względnie pojawią, 3 symulatory F-22. Ten produkt jest o tyle ciekawy dla miłośników symulatorów, że zostanie zrobiony we współpracy z Lockheedem Martinem, producentem prawdziwego F-22. Firmując niejako grę, Lockheed wydelegował Dave'a Fergusona, szefa oblatywaczy, wieloletniego zasłużonego pilo-



Activision ustawił na stoisku 2 podesty, na których pojawiały się żywe rzeźby. Przedstawiały one postacie z promowanych gier – na długo zamierały w bezruchu i nie zwracały uwagi przechodzących. Dopiero gdy ktoś znalazł się w zasięgu ich rąk, nagle ożywały – łapały go za głowę czy ramię, wywołując strach u ofiary i śmiech licznych obserwatorów. Szczególnie perfidnie działał, wyjątkowo dobrze ucharakteryzowany, potwór z Hexena II.

Team 17 wysłał w tłum gości agresywnego, wścibskiego robaka, który zaczepiał żywe rzeźby na stoisku Activision, przepychał się przez największe tłumy, rozrzucał jadalne robaki i wygrażał fotografom plastikowym pistoletem maszynowym. Naprawdę, trudno go było nie zauważyć.



Potwór z Hexena II czyha na ofiarę – oto najbardziej agresywna (względem blisko przechodzących) żywa rzeźba Activision.

Intel wypuścił balon sterowany małymi silniczkami, unoszący się nisko nad międzystoiskowymi alejkami.

Najbardziej widoczne były jednak firmy oferujące uciechy seksualno–optyczne. Wspaniałe dziewczyny gościły na stoiskach Acclaimu i SCI. Jedna z hostess firmy Virgin, przebrana za postać z gry, prezentowała nagi biust. Gdy zaczęła do tego rozdawać oczy (po jednym), przed stoiskiem utworzyła się pokaźna kolejka.

Jak zwykle, wszystkich przebił Eidos. Przez jego stoisko przewalały się tabuny urodziwych niewiast. Każdy mógł sobie z



W chwilę po pojedynku na szczycie w grę Worms 2, Andy Davidson (z prawej) przyjmuje gratulacje.



Podrabiane Spice Girls. Chyba można się było nabrać?

Drobnym drukiem

21th Century Entertainment zamierza wydać 15 października program Diana – The Screensaver dla Windows 95, w którym znajdą się m.in. zdjęcia księżnej Diany, 10 krótkich filmów z komentarzem, przedstawiających jej życie, cytaty z wypowiedzi księżnej oraz zbiór informacji o niej. Jeden funt ze sprzedaży każdej kopii programu ma być przeznaczony na Fundusz Pamięci Księżnej Diany.

Intel, prezentujący na ECTS przydatność procesorów Pentium II w grach, najprawdopodobniej będzie fundatorem nagrody wielkiego konkursu organizowanego przez CD Projekt na Gambleriadzie. Nagrodą ma być, rzecz jasna, komputer z procesorem Pentium II.

Firmy **Nova Logic** i **Lockheed Martin** podpisały umowę, na mocy której Nova Logic otrzyma pomoc techniczną przy tworzeniu nowych symulatorów lotu, opartych na produktach Lockheeda. Ma to zapewnić jak najwierniejsze odtworzenie rzeczywistego zachowania maszyny w powietrzu. Pierwszym z serii produktów tworzonych w kooperacji będzie F-22 Raptor. Prace nad nim dobiegają już końca.

PAN Technology zaprezentował CopyLok, nową metodę zabezpieczania płyt CD przed kopiowaniem. Kod zabezpieczanego programu jest kompilowany z kluczem software'owym. Zabezpieczenie umożliwia przegranie płyty, ale kopia nie jest traktowana jako twór oryginalny. Na razie 5 wydawców gier zainteresowało się zakupem tej technologii.

Przeboje z konsoli N64 zostaną przeniesione na PC CD-ROM. **Acclaim** zapowiedział wydanie Turoka, a **Virgin** – Shadows of the Empire autorstwa LucasArts.

7 września na stoisku **MicroProse** odbył się pojedynek w Worms 2 pomiędzy twórcą gry – Andy Davidsonem a Christopherem Greenem – zwycięzcą turnieju Worms 2 rozegranego dzień wcześniej podczas przyjęcia, którego organizatorem był Team 17.

Najciekawszą transakcją targów był zakup kontrolowany dokonany przez prezesa firmy **L.E.M.**, Marcina Turskiego. Nabył on u jednego z wystawców, za niewygórowaną cenę 5 USD, piracką wersję Command & Conquer: Red Alert. Okładka kompaktu była rosyjskojęzyczna.

nimi zrobić zdjęcia z Polaroidu, a one wprost lgnęły do chętnych. Odbierało to rozum mniej odpornym (biegali do zdjęcia po kilka razy z każdą), a u płci pięknej, obserwującej wydarzenia z bezpiecznego dystansu, rodziło uśmiechy politowania. Na osłodę dla pań Eidos miał też na stoisku dwóch mięśniaków, prawdziwych macho.

Gwiazdy, gwiazdki i tanie podróbki

Nic tak nie dodaje uroku grze jak asysta jakiejś słynnej gwiazdy. Najbardziej pikantna było z pewnością obecność piątki dziewcząt ze Spice Girls i to podwójnie. Po pierwsze, wzbudziły entuzjazm gdy pojawiły się na stoisku firmy Koch, promując multimedialną encyklopedię Hutchisona. Po drugie, po pewnym czasie okazało się, że to tylko umiejętnie dobrane sobowtóry (przyznaję, sam dałem się nabrać).



Stoiska nie były tak fantazyjne jak na E3, ale też miały swój styl.

Drugą, już nie tak całkiem podrobioną postacią była Lara Croft, w którą wcieliła się 21-letnia aktorka, Rhona Mitra. Jej pojawienie (a właściwie wiadomość o jej pojawieniu) wywołało całkowitą blokadę wokół stoiska Eidosu, co przeciągnęło się ponad plan, ponieważ heroina raczyła się spóźnić 45 min. Żywa Lara była nawet podobna do samej siebie, choć miała zdecydowanie mniej trójkątną twarz. Przy okazji promocji Tomb Raidera II, Rhona Mitra reklamowała także siebie (co zresztą nie dziwi) – 10 listopada ukaże się jej debiutancki singel „Getting Naked", wydany przez Naked Records.


Przedstawiciele Techlandu na swym stoisku w hotelu Hilton.

Eidos (niekwestionowany lider pod względem liczby osób goszczonych na stoisku) zaprosił także reprezentantów narodowej drużyny Anglii w piłce nożnej, Andy'ego Cole'a i Petera Beardsleya, by wsparli promocję nowej edycji Championship Manager II (sezon 97/98).

I właściwie lista gwiazd na tym się kończy (można jeszcze dodać do niej Johna Romero prezentującego Daikatanę, Petera Molineux, a także Dzikiego Billa Stealeya, założyciela Interactive Magic). W porównaniu z E3, katalog gwiazd nie wygląda zbyt okazale.

ECTS a sprawa polska

Imponująco, w porównaniu z latami poprzednimi, prezentowała się ekspozycja polska. Jej głównym atutem było z pewnością stoisko Techlandu, nie znajdujące się na terenach wystawienniczych, ale w zaciszu apartamentu hotelu Hilton, tuż koło Olympii. Prezentowano tam grę strategiczną Exterminacja, strzelaninę Crime Cities oraz wstępne stadium nowej gry – Crusher, będącej strzelaniną 3D.



Na stoisku Konami panowała już zima i zimowe igrzyska olimpijskie w Nagano. Na zdjęciu – w lodzie powstaje logo imprezy.

Pozostałe gry pochodzące z Polski można było znaleźć na stoisku niemieckiej firmy TopWare (Jack Orlando, powstały w Bielsku–Białej i Earth 2140 rodem z Krakowa) oraz angielskiej Flair (Lew Leon z wrocławskiego Leryx LongSoft i A.D. 2044 z rzeszowskiego L.K. Avalon).

ta, aby na bieżąco sprawdzał wierność symulacji i sugerował stosowne poprawki.

Symulator przeznaczony będzie przede wszystkim do trybu multiplayer (8 osób będzie mogło grać z jednego kompaktu). Wśród przeciwników znajdą się m.in.: MiG-27, MiG-29, Su-27, EF2000 i Tu-160.

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: jesień 1997

Gettysburg/Fraxis

To pierwsza gra Sida Meiera od czasu, gdy odszedł z MicroProse i założył firmę Fraxis. Jak się nietrudno domyślić, gra będzie symulować jedną z największych bitew wojny secesyjnej. Ma być strategią czasu rzeczywistego i przy tym wiernie oddawać realia bitwy (m.in. pieczołowicie odtworzone pole bitwy, lista historycznych rozkazów), ale ma także zawierać scenariusze hipotetyczne oraz generowane, aby zapewnić większą grywalność. Ciekawostka – w trybie multiplayer armią może dowodzić nie jeden gracz, ale cały zespół. Każdy członek grupy dowodzi oddziałami podlegającymi jednemu z generałów niższego szczebla.



Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: jesień 1997

Imperialism/Mindscape

Nieco w cieniu znanych sequeli Panzer General 2 i Steel Panthers 3 powstaje (a właściwie już powstała) bardzo rozbudowana gra strategiczna – Imperialism. Jako władca XIX-wiecznego imperium prowadzisz zaawansowane działania dyplomatyczne, starając się rozszerzyć swoje wpływy. Wiążesz się układami z mniejszymi krajami lub je podbijasz, prowadzisz wyniszczające wojny, ale także edukujesz ludność, zasilając przemysł wykwalifikowaną siłą roboczą. Nie bez znaczenia są także handel oraz zakup nowych technologii.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: wrzesień 1997





Producenci nie ustawali w wysiłkach, by zwrócić uwagę na swoje gry.

Incubation/Blue Byte

To chyba pierwsza gra strategiczna (turowa!) wykorzystująca engine strzelanki lotniczej (Extreme Assault). W Incubation, podobnej stylem do części taktycznej X-Coma, walczysz z Obcymi, zdobywając i wynajdując nowe rodzaje broni, korzystając z coraz lepiej wyszkolonych żołnierzy i ścigając coraz większe potwory.



Użycie engine'u strzelanki pozwala na swobodne przymieszczenie się nad terenem bitwy, płynne powiększanie i oddalenie terenu, a także oglądanie pola bitwy oczami jednego z Twoich żołnierzy.

Platforma: PC CD-ROM, Windows 95
Termin wydania: jesień 1997

Overboard/Psygnosis

Gra z pewnością nie będzie przebojem na miarę Quake'a II czy Tomb Raidera II, ale będzie się w nią grało. Pływasz po morzach galeonem i rozbijasz okręty przeciwnika, używając kilku rodzajów broni, zbierasz bonusy, spotykasz potwory morskie. W szczególnych przypadkach Twój okręt zamienia się w balon i niszczy przeciwnika, zrzucając papugi.



Do przejścia masz 5 krain (m.in. Arktyka, Karaiby, Środkowy Wschód), na końcu każdej z nich czeka wielki boss. Gra jest niezwykle kolorowa i wciągająca. Trzeba było zobaczyć tych dziennikarzy przypiętych do konsol podczas rozdawania nagród ECTS Awards (w sali przeznaczonej dla prasy wystawiono konsole m.in. z tą grą).

Platforma: PC CD-ROM, PSX
Termin wydania: jesień 1997

Populous III/Bullfrog

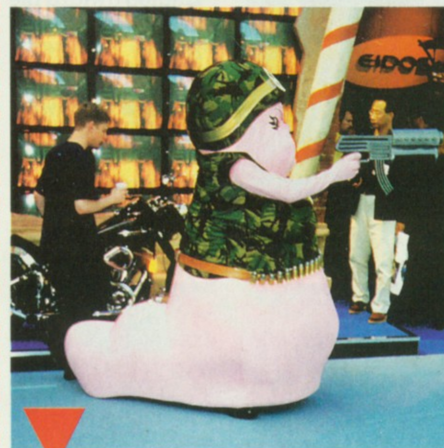
8 lat temu Bullfrog wydał pierwszą grę, która zapoczątkowała gatunek strategii czasu rzeczywistego zwany God Game – gracz wcielał się w postać boga ludu. W nowym Populousie nie zmieniła się idea samej gry, ale wprowadzono nowe środki władania ludem. Pojawiły się nowe czary, możliwość szpiegowania, nawracania wrogich ludów. Największe zmiany zaszły jednak w warstwie graficznej: akcja rozgrywa się na planecie, która może być widziana z kosmosu i z powierzchni. Gracz przez cały czas odnosi wrażenie, że akcja rzeczywiście toczy się na planecie – pokonanie dłuższej drogi pozwala zauważyć jej wypukłość.

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: początek 1998





W firmie Psygnosis można było spróbować wirtualnych lotów kosmicznych.



Robaki atakują!

Między stoiskami krążyło wielu krajowych dystrybutorów. O efektach ich targowych spacerów poinformujemy w następnym numerze Gamblera.

Imponująco, w porównaniu z latami poprzednimi, prezentowała się ekspozycja polska.

Tegoroczna edycja zgromadziła ponad 170 wystawców, co zmusiło organizatorów do zwiększenia powierzchni targów. Świadczy to o rozwoju rynku europejskiego, choć cała branża wciąż boryka się z poważnymi problemami, np. z nadprodukcją czy piractwem.

Na przykładzie rozwoju targów ECTS i E³, największych i najbardziej prestiżowych imprez branżowych w Europie i Ameryce, widać wyraźnie siłę prezentujących się na nich rynków. Z oceną kondycji naszego rynku wypada więc poczekać do Gambleriady.



Kolejna gwiazda targów, mistrz ceremonii ECTS Awards, Ray Cokes był tak bezpośredni jak na ekranie

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Worms 2/Team 17

Andy Davidson, twórca gry, staje na głowie, by nowe robaki powtórzyły sukces pierwszej części i najwyraźniej mu się uda. Gra jest niemal gotowa, ale wciąż powstają nowe rodzaje broni (widziałem w akcji wściekłe krowy, szalone staruszki i samonaprawadzające się owce). Worms 2 jest szybka, ładna i dowcipna. Nadal świetne, choć znacznie zmienione są animacje odtwarzane przed kolejnymi grami. Nawet bez wielkiej kampanii promocyjnej, jaką zorganizował MicroProse (wydawca gry), robale mają szansę stać się hitem.

Platforma: PC CD-ROM
Termin wydania: październik 1997



ECTS Awards

Wieczorem 8 września odbyła się w Royal Lancaster Hotel uroczystość wręczenia nagród przyznawanych przez prasę fachową. Do konkurencji stanęły produkty wydane pomiędzy 1 stycznia 1996 r. a 31 maja 1997 r.

Wręczenie nagród połączono z uroczystym obiadem dla wydawców. Potem, aż do godziny 2 w nocy, wszyscy wspaniale się bawili na dyskotece. Mistrzem ceremonii był Ray Cokes, znany prezenter MTV i Channel 4.

Wyniki z pewnością zadowoliły firmy Eidos i Core Design: gra Tomb Raider dostała 5 statuetek; Eidos otrzymał nagrodę jako najlepszy wydawca roku, a Core Design uznano za developera roku. Trochę gorzej wypadły: Command & Conquer: Red Alert – 3 statuetki oraz Quake – 2.

A oto pełna lista zwycięzców

Produkt Multimedialny
Encarta 97
Najlepszy sprzęt PC
3Dfx Voodoo Graphics 3D Accelerator Card
Gra roku Japonii (LOGiN)
Command & Conquer: Red Alert (PC)
Gra roku Hiszpanii (Micromania)
Tomb Raider (PC/PSX)
Gra roku Włoch (The Games Magazine)
Quake (PC)
Gra roku Francji (Joystick)
Command & Conquer: Red Alert (PC)
Gra roku Europy Wschodniej (Level Magazine)
Tomb Raider (PC/PSX)
Gra roku Beneluksu (Power Unlimited)
Duke Nukem 3D (PC)
Gra roku Skandynawii (PC Hemma)
Quake (PC)
Gra roku Niemiec (Power Play)
Tomb Raider (PC/PSX)
Najlepsza konsola
Nintendo 64
Developer roku
Core Design
Gra roku na konsole
Mario 64
Gra roku na PC
Tomb Raider
Wydawca roku
Eidos



Nobliwe grono wydawców gier bawiło się nad wyraz spokojnie i kulturalnie...

Nagrody marketingowe CTW

Brązowa – Command & Conquer: Red Alert
Srebrna – Platinium Range, Sony Computer Equipment Europe
Złota – Tomb Raider, Eidos



...dopóki stężenie alkoholu we krwi nie przekroczyło normy dopuszczanej przez Unię Europejską

Okiem wydawcy

Dystrybutorzy w zasadzie zajęci są na targach kupowaniem tytułów, podpisywaniem umów, słowem wszystkim, co ma służyć zapełnieniu półek w sezonie przedświątecznym. W każdym z nich też jednak drzemie dusza gracza. Zapytaliśmy więc, co im się podobało na ECTS, co według nich ma szansę stać się przebojem.

Marcin Iwiński, Adam Kiciński, CD Projekt: „Produktem, którego nie widzieliśmy wcześniej, a który wygląda świetnie, jest Anno 1602 firmy Sunflowers. Bardzo dobrze prezentują się wyścigi Codemasters – TOCA Touring Car Championship. Ciekawe, inne od wszystkich są produkty Cryo. Z gier firm reprezentowanych przez CD Projekt wspaniale zapowiadają się Incubation Blue Byte'a i G-Police Psygnosisu. Nie podobał nam się V-2000 Groliera. To produkt nie z tej epoki."

Grzegorz Onichimowski, IPS CG: „Widziałem tyle produktów, że wszystkie już mi się mylą. Mówiąc poważnie, wydaje mi się, że świetne będą Populous III, Dungeon Keeper II oraz Gettysburg. Cóż, po prostu lubię strategie. Znakomicie wygląda Blade Runner. Z produktów konkurencji najlepiej prezentowały się produkcje Eidosa."

Marcin Turski, L.E.M.: „Najlepszą grą targów była Total Annihilation. Bez żednych wątpliwości. Druga to Final Fantasy VII – stanowi ona dowód, że w szybkości obracania dużej liczby poligonów na sekundę PSX dorównuje N64. Jako trzecią wymieniłbym TOCA Touring Cars Championship ex aequo z równie doskonałą Blade Runner. Pod względem wykonania technicznego najbardziej podobał mi się Golf Pro firmy Empire. Wrażenie robił pokazywany na zapleczu Empire Flying Corps na PSX. Zawiodłem się natomiast na produktach Blizzarda – StarCraft i Warcraft Adventure. Kiepsko wyglądał też Doom 64."

Tomasz Mazur, Mirage: „Nie mówię o Tomb Raiderze II, bo to oczywiste. Znakomity będzie z pewnością Myth, którego dokładnie obejrzałem. Wyznacza nową jakość RTS-ów. Na stoisku Codemasters bardzo podobała mi się TOCA Touring Car Championship (świetne refleksy światła na karoseriach samochodów, wypadki). Przebojem powinien stać się także Blade Runner."

ANKIETA

50% zniżki w rocznej prenumeracie

dla każdego uczestnika ankiety!

Roczna prenumerata miesięcznika

GAMBLER CD 60,00 zł zamiast 119,88 zł, GAMBLER 23,40 zł zamiast 46,80 zł

Uwaga! Zamówienie prenumeraty z dopiskiem ANKIETA i dowód wpłaty prosimy nadesłać do Sekcji Sprzedaży Wydawnictwa do dnia 30 listopada. Wśród uczestników rozlosujemy wiele miłych niespodzianek i sympatycznych gadżetów!

ANKIETA

ANKIETA
ANKIETA

1. Od kiedy jest Pan/i czytelnikiem GAMBLERA

☐ od czterech lat
☐ od trzech lat
☐ od dwóch lat
☐ od roku
☐ od niedawna

2. Jak często czyta Pan/i GAMBLERA

☐ regularnie każde wydanie
☐ niektóre wydania, ale więcej niż połowę w roku
☐ okazjonalnie, mniej niż połowę wydań w roku

3. W jaki sposób dociera do Pana/i miesięcznik GAMBLER

☐ kupuję w kiosku
☐ prenumeruję
☐ kupuję w księgarni
☐ dostaję w pracy
☐ pożyczam od znajomych
☐ czytam w czytelni
☐ inny ....

4. Ile osób oprócz Pana/i czyta ten sam egzemplarz GAMBLERA

☐ nikt
☐ jedna osoba
☐ dwie, trzy osoby
☐ cztery lub więcej osób

5. Które tematy (działy, rubryki) czyta Pan/i:

	stale	często	rzadko	wcale
Na płycie	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Recenzje	☐	☐	☐	☐
Opisy	☐	☐	☐	☐
Temat numeru	☐	☐	☐	☐
Publicystyka	☐	☐	☐	☐
TeTe	☐	☐	☐	☐
Reakcje Redakcji	☐	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐	☐
PSX	☐	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐	☐
Saturn	☐	☐	☐	☐
Amiga	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐
Targi	☐	☐	☐	☐
Konkursy	☐	☐	☐	☐
VARIA'tkowo	☐	☐	☐	☐

6. Jak ocenia Pan/i informacje publikowane w miesięczniku GAMBLER pod względem:

	bardzo dobra	dobra	przeciętna	zła
aktualności	☐	☐	☐	☐
rzetelności	☐	☐	☐	☐
oryginalności	☐	☐	☐	☐
zrozumiałości	☐	☐	☐	☐
fachowości	☐	☐	☐	☐
liczby	☐	☐	☐	☐

7. Jak ocenia Pan/i szatę graficzną miesięcznika GAMBLER

☐ bardzo efektowna i przejrzysta
☐ przeciętna
☐ słaba

8. Jak ocenia Pan/i reklamy publikowane w czasopiśmie GAMBLER (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

☐ potrzebne
☐ przydatne, pomocne
☐ przekazujące wiele informacji
☐ ułatwiające podjęcie decyzji o zakupie produktów i usług
☐ niepotrzebne
☐ przeszkadzające w lekturze
☐ inne ....

9. Czy dokonał Pan/i zakupów (zarówno indywidualnie jak i dla firmy) pod wpływem reklam publikowanych w miesięczniku GAMBLER

☐ tak
☒ nie

10. Jakie inne pisma o tematyce komputerowej czyta Pan(i):

☐ PCkurier
☐ ENTER
☐ CADCAM FORUM
☐ NETforum
☐ UNIXforum
☐ TELECOMforum
☐ Amiga
☐ PC World Komputer
☐ NetWorld
☐ Mac World
☐ Computerworld
☐ Cyber
☐ Chip
☐ Software
☐ Internet
☐ Teleinfo
☐ PC Magazine po Polsku
☐ Świat Telekomunikacji
☐ Przegląd Telekomunikacyjny
☐ Łączność
☐ Secret Service
☐ CD Action
☐ Reset
☐ PC Gamer po Polsku
☐ Świat Gier Komputerowych
☐ Gry Komputerowe
☐ Amiga Computer Studio
☐ Biuro i Komputer Gazety Wyborczej
☐ WWW
☐ inne, jakie ....

11. Jak ocenia Pan/i miesięcznik GAMBLER na tle innych pism komputerowych, które Pan/i czyta. Proszę dokonać oceny na skali:

1 - bardzo źle
2 - źle
3 - tak sobie
4 - dobrze
5 - bardzo dobrze

GAMBLER .... ☐
inne czasopisma o tematyce komputerowej ..... ☐

12. Czy jest Pan/i zainteresowany/a krążkami CD-ROM dołączanymi do czasopisma:

☐ tak, korzystam z nich regularnie
☐ korzystam z nich od czasu do czasu
☐ nie jestem nimi zainteresowany

13. Co się Panu/i podoba w miesięczniku GAMBLER

....
....
....
....

14. Co się Panu/i nie podoba w miesięczniku GAMBLER

....
....
....

15. Co Pana/i zdaniem powinno się jeszcze znaleźć w czasopiśmie ....

....
....
....

16. Jakiego rodzaju gry interesują Pana/Panią

☐ strategiczne
☐ ekonomiczne
☐ role-playing
☐ platformówki
☐ labiryntówki
☐ 3D
☐ przygodowe
☐ symulacyjne
☐ sportowe
☐ wyścigi
☐ strzelaniny
☐ bijatyki
☐ logiczne
☐ flippery
☐ multimedialne

17. Ile godzin w tygodniu spędza Pan/i grając

☐ poniżej 3
☐ 3-10
☐ 11-20
☐ 21-30
☐ 31-40
☐ powyżej 40

18. Jak długo potrafi Pan/i grać w jedną grę

☐ 1 dzień
☐ do tygodnia
☐ do miesiąca
☐ do roku
☐ powyżej roku

19. Ile oryginalnych gier Pan/i posiada

☐ 1
☐ 2-5
☐ 6-10
☐ powyżej 10

Prosimy o kilka danych o sobie

I Płeć

☐ kobieta
☐ mężczyzna

II Wiek

☐ do 15 lat
☐ 15-19 lat
☐ 20-29 lat
☐ 30-39 lat
☐ 40-49 lat
☐ 50 lat lub więcej

III Wykształcenie

☐ podstawowe
☐ zawodowe
☐ średnie
☐ wyższe

IV Aktywność zawodowa

1. Jestem (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

☐ uczniem
☐ studentem
☐ emerytem lub rencistą

ANKIETA

ANKIETA

ANKIETA

- ☐ pracownikiem najemnym
- ☐ przedstawicielem wolnego zawodu
- ☐ pracodawcą/właścicielem/współwłaścicielem
- ☐ pracownikiem na stanowisku kierowniczym
  - dyrektorem
  - kierownikiem
- ☐ inne możliwości ....

....

2. Podstawowa działalność mojej firmy to:

- ☐ przemysł
- ☐ bankowość
- ☐ ubezpieczenia
- ☐ budownictwo
- ☐ administracja państwowa
- ☐ usługi
- ☐ wojsko
- ☐ służba zdrowia
- ☐ transport
- ☐ nauka/szkolnictwo
- ☐ handel
- ☐ hotele/rozrywka
- ☐ konsulting/doradztwo
- ☐ telekomunikacja
- ☐ przemysł komputerowy
- ☐ prasa/media
- ☐ inne ....

3. Proszę podać sumę rocznych indywidualnych Pana/i wydatków na produkty/usługi komputerowe:

- ☐ poniżej 1000 zł
- ☐ 1000 - 4999 zł
- ☐ 5000 - 10000 zł
- ☐ powyżej 10000 zł
- ☐ trudno powiedzieć

V. Miejsce zamieszkania

- ☐ wieś
- ☐ miasto do 20 tys. mieszkańców
- ☐ miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców
- ☐ miasto powyżej 100 tys. mieszkańców

VI. Pana/i zainteresowania pozostają w kręgu:

- ☐ wydarzeń politycznych z kraju i ze świata
- ☐ nauki i techniki
- ☐ wydarzeń kulturalnych
- ☐ sportu, turystyki i podróży
- ☐ filmu, teatru, książki
- ☐ motoryzacji
- ☐ języków obcych
- ☐ krzyżówek i rozrywek umysłowych
- ☐ inne ....

Prosimy o podanie konfiguracji komputera domowego lub tego, do którego ma Pan(i) regularny dostęp w pracy, szkole, u kolegi, itp

1. Opisany komputer mam

- ☐ w domu
- ☐ w szkole
- ☐ na uczelni
- ☐ w pracy
- ☐ u kolegi

2. Typ:

- ☐ PC
- ☐ Macintosh
- ☐ Amiga
- ☐ inny ....

Konsole:
- ☐ - PSX
- ☐ - Saturn
- ☐ - Nintendo 64

3. Jeśli PC, to procesor:

- ☐ 286
- ☐ 386
- ☐ 486
- ☐ Pentium
- ☐ Pentium Pro

4. Zegar (wpisz ile MHz) ......

5. Pamięć:

- ☐ 4 MB
- ☐ 8 MB
- ☐ 16 MB
- ☐ 32 MB
- ☐ 64MB
- ☐ więcej

6. Pojemność twardych dysków (w MB) ....

7. Karta dźwiękowa

- ☐ 8-bit
- ☐ 16-bit
- ☐ nie mam

8. Napęd CD-ROM:

- ☐ 2x
- ☐ 4x
- ☐ 6x
- ☐ 8x
- ☐ 10x
- ☐ 12x i więcej
- ☐ nie mam

9. Monitor:

- ☐ mono
- ☐ kolor 14"
- ☐ kolor 15"
- ☐ kolor 17"
- ☐ inny ....

10. Komputera używam do:

- ☐ pracy
- ☐ nauki
- ☐ zabawy

11. Pracuję w rozdzielczości:

- ☐ VGA (640x480)
- ☐ 800x600
- ☐ większej

12. Modem:

- ☐ nie posiadam
- ☐ 9600 kbps
- ☐ 14400 kbps
- ☐ 28800 kbps
- ☐ 33600 kbps
- ☐ szybszy

13. Mam dostęp do Internetu

- ☐ w domu
- ☐ w szkole
- ☐ w pracy
- ☐ nie mam

14. Używam systemu:

- ☐ DOS
- ☐ OS/2
- ☐ Windows 3.1
- ☐ Windows for Workgroups 3.11
- ☐ Windows 95
- ☐ NT
- ☐ Unix
- ☐ inny

15. Regularnie używam (istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ arkuszy kalkulacyjnych
- ☐ edytorów tekstów
- ☐ baz danych
- ☐ programów graficznych
- ☐ kompilatorów
- ☐ PIM-ów
- ☐ Internetu
- ☐ gier

16. W najbliższych trzech miesiącach zamierzam kupić:

- ☐ procesor
- ☐ pamięć
- ☐ dysk twardy
- ☐ CD-ROM
- ☐ monitor
- ☐ kartę grafiki
- ☐ kartę dźwiękową
- ☐ modem
- oprogramowanie:
  - ☐ edytor tekstu
  - ☐ baza danych
  - ☐ program graficzny
  - ☐ kompilator
  - ☐ program obsługi firmy
  - ☐ program edukacyjny
  - ☐ gry
  - ☐ inne ....

....

Dziękujemy za udział w ankiecie. Wypełniony kwestionariusz prosimy wysłać na adres:
Wydawnictwo LUPUS, Redakcja miesięcznika GAMBLER, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa (z dopiskiem ANKIETA)

Jeśli interesuje Pana/ią promocja prenumeraty miesięcznika GAMBLER i udział w losowaniu nagród, prosimy podać swoje dane personalne

Imię ....

Nazwisko ....

Adres:

kod/miejscowość ....

ulica/nr domu ....

Nr ankiety

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



teté

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

Pająki i muchy

Październikowe muchy to ponoć ogromny przysmak dla pająków. Nie wiem, nie próbowałem. Z muchami można wszak robić dużo ciekawsze rzeczy - na przykład poświęcać je w świątyni w grze Dungeon Keeper. Zgodnie z Waszymi życzeniami publikujemy tip do tej gry, nadesłany przez **Tomasza Arczyńskiego**.

Jeśli podany w poprzednim numerze cheat do X-COM 3 nie chciał działać, to zapewne dlatego, że funkcjonuje on tylko w wersji demo. O czym Zgredakcja miesiąc temu nie wiedziała, a teraz z głębokim żalem zawiadamia.

Zachęcony odzewem, pytam z ciekawością: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe**? Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie". Każdego 30. dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym możliwym numerze.

Zgredaktor

Axelerator (PC)

Trzymając CTRL, wstukaj:
muchmoney - 130 000 gotówki
allweapons - wszystkie bronie
helpme - naprawa
aggressor - nieskończone uzbrojenie
booster - dopalacz

Flying Corps (PC)

Naciśnij „u", by wznieść się o około 150 m.

Betrayal In Antara (PC)

Naciśniej SHIFT/CTRL/Z. Następnie wstukaj:
Gotta have magic - Aren uczy się wszystkich czarów
Why am I so dull - rozwija wszystkie zdolności
Some call me Tim - zabija wszystkich wrogów
Man Does My Leg Hurt - leczy drużynę
Supermarket for the Rich - dużo różności

Dungeon Keeper (PC CD-ROM)

Poświęcając różne stwory w świątyni, można dużo uzyskać. Oto kilka kombinacji:

Za muchę i pająka dostajesz czarnoksiężnika, za dwie muchy ukończony zostaje projekt badawczy, za 2 żuki - praca w warsztacie; żuka i pająka wymieniasz na czarną damę, trzy pająki na demona żółciowego, no i wreszcie demon żółciowy, czarna dama i troll idą pod topór w zamian za rogatego rozpruwacza!

Po poświęceniu dwóch demonów żółciowych Twoje stwory zmieniają się w kurczaki, poświęcenie ducha powoduje eksplozję kurczaków w kurniku, zaś wampira - zarazę wśród Twoich stworów.

DDT EDITOR DREAM TEAM

X-COM APOCALYPSE

WYDANIE SPECJALNE

Nie minęły dwa miesiące, a znów spotykamy się w „Wydaniu Specjalnym", tym razem poświęconym grze **X-COM: Apocalypse** (recenzja na str. 25). Gra kontynuuje chlubne tradycje swych poprzedniczek i ma rozkodowane save'y, co nie oznacza jednak, że są one łatwe do przerobienia. Poniżej znajdziecie efekt kilku nieprzespanych nocy - poprawkę, dzięki której nie tylko możecie przerobić „zwykłe" rzeczy, ale też kupić statki Obcych lub nawet zawrzeć z nimi pokój!



* * *

Przerabiamy pliki **SAVEGAME.0?** z podkatalogu **SAVEGAME**.

Na dobry początek - pod offsetem 33D40h na czterech bajtach zapisana jest ilość pieniędzy.

Bazy

Podane offsety obowiązują dla pierwszej bazy, dla kolejnych trzeba odpowiednią ilość razy dodać 2BEh.

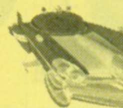
Między offsetami 1DFC0h...1DFFFh zawarte są informacje, ile dni pozostało do wykończenia danego „budynku". Każdy bajt odpowiada za jedną „kratkę" w bazie - wystarczy wpisać wszędzie 00h, aby zakończyć budowę czegokolwiek.

Poniższa lista natomiast to wykaz wszystkich rzeczy, jakie możemy mieć w bazie. Każdy offset to dwubajtowa wartość, maksymalnie FF FFh. W przypadku części amunicji liczba jest podzielona przez liczbę naboi w magazynku (rounds). AA oznacza oczywiście Alien Artifact.

	Agent Equipment
1E064h	Megapol AP Grenade
1E066h	Megapol Stun Grenade
1E068h	Megapol Smoke Grenade
1E06Ah	Marsec Proximity Mine
1E06Ch	Marsec High Explosive
1E06Eh	Megapol Lawpistol
1E070h	-> Megapol Lawpistol Clip
1E072h	Marsec M4000 Machine Gun
1E074h	-> Marsec M4000 Gun Clip
1E076h	Megapol Laser Sniper Gun
1E078h	-> Megapol Laser Pod
1E07Ah	Megapol Auto Cannon
1E07Ch	-> Auto Cannon AP Clip
1E07Eh	-> Auto Cannon HE Clip
1E080h	-> Auto Cannon IN Clip
1E082h	Megapol Plasma Gun
1E084h	-> Megapol Plasma Pod
1E086h	Marsec Heavy Launcher
1E088h	-> Heavy Launcher AG Missile [AA]
1E08Ah	-> Heavy Launcher HE Missile
1E08Ch	-> Heavy Launcher IN Missile
1E08Eh	Marsec MiniLauncher
1E090h	-> MiniLauncher AG Missile [AA]
1E092h	-> MiniLauncher HE Missile
1E094h	-> MiniLauncher IN Missile
1E096h	Megapol Stun Grapple
1E098h	Alien Gas Grenade
1E09Ah	Tracker Gun Clip
1E09Ch	Tracker Gun
1E09Eh	Multi-Tracker
1E0A0h	PSI-Grenade
1E0A2h	ForceWeb
1E0A4h	Toxigun
1E0A6h	-> Toxigun A-Clip
1E0A8h	-> Toxigun B-Clip
1E0AAh	-> Toxigun C-Clip
1E0ACh	Dimension Destabiliser [AA]
1E0AEh	Mind Shield
1E0B0h	Mind Bender
1E0B2h	Alien Detector
1E0B4h	Disruptor Gun [AA]
1E0B6h	Devastator Cannon [AA]
1E0B8h	Boomeroid [AA]
1E0BAh	Power Sword
1E0BCh	Brainsucker Launcher [AA]
1E0BEh	Entropy Launcher [AA]
1E0C0h	Dimension Missile Launcher [AA]
1E0C2h	Dimension Missile [AA]
1E0C4h	Vortex Mine [AA]
1E0C6h	Personal Disruptor Shield [AA]
1E0C8h	Personal Teleporter [AA]
1E0CAh	Personal Cloaking Field [AA]
1E0CCh	Dimension Force Field
1E0CEh	-> Energy Pod
1E0D0h	Medi-kit
1E0D2h	Motion Scanner
1E0D4h	-> Brainsucker Pod [AA]
1E0D6h	-> Entropy Pod [AA]
1E0D8h	Incendiary Grenade
1E0F8h	Psimorph's Mindbender [AA]
1E0FAh	Megaspawn's Disruptor [AA]
1E0FCh	Megaspawn's Launcher [AA]
1E0FEh	Spitter's Vomit Funnel [AA]
1E100h	Multiworm's Spit [AA]
1E102h	Alien Egg's Vomit Tube [AA]
1E104h	Hyperworm's Bite [AA]
1E106h	Queenspawn's Tentacles [AA]
1E108h	Popper's Bomb [AA]
1E10Ah	Psiclone
1E10Ch	Elerium
1E10Eh	Alien Artifact
1E0DAh	Megapol Leg Armor
1E0DCh	Megapol Body Armor
1E0DEh	Megapol Right Arm Armor
1E0E0h	Megapol Left Arm Armor
1E0E2h	Megapol Helmet
1E0E4h	Marsec Leg Units
1E0E6h	Marsec Body Unit
1E0E8h	Marsec Right Arm Unit
1E0EAh	Marsec Left Arm Unit
1E0ECh	Marsec Head Unit
1E0EEh	X-COM Leg Shields
1E0F0h	X-COM Body Shield
1E0F2h	X-COM Right Arm Shield
1E0f4h	X-COM Left Arm Shield
1E0F6h	X-COM Head Shield
	Airborne vehicle equipment/fuel
1E048h	Light Weapons Control
1E04Ah	Medium Weapons Control
1E04Ch	Heavy Weapons Control
1E04Eh	Advanced Control System [AA]
1E050h	Cargo Module
1E052h	Passenger Module
1E054h	Bio-Transport Module [AA]
1E056h	Missile Evasion Matrix
1E058h	Small Disruption Shield [AA]
1E05Ah	Large Disruption Shield [AA]
1E05Ch	Cloaking Field [AA]
1E05Eh	Teleporter [AA]
1E060h	Dimension Shifter [AA]
1E002h	Bolter 4000 Laser Gun
1E004h	Lancer 7000 Laser Gun
1E006h	Rendor Plasma Gun
1E112h	-> Elerium-115
1E008h	Lineage Plasma Cannon
1E112h	-> Elerium-115
1E00Ah	Plasma Multi-System
1E112h	-> Elerium-115
1E00Ch	Light Disruptor Beam [AA]
1E00Eh	Medium Disruptor Beam [AA]
1E010h	Heavy Disruptor Beam [AA]
1E012h	40mm Auto Cannon
1E116h	-> Multi-Cannon Round
1E014h	Janitor Missile Array
1E118h	-> Janitor Missile
1E016h	Justice Missile Launcher
1E11Ah	-> Justice Missile
1E018h	Prophet Missile Array
1E11Ch	-> Prophet Missile
1E01Ah	Retribution Missile Launcher
1E11Eh	-> Retribution Missile
1E01Ch	Disruptor Bomb Launcher [AA]
1E120h	-> Disruptor Bomb
1E01Eh	Stasis Bomb Launcher [AA]
1E122h	-> Stasis Bomb
1E020h	Disruptor Multi-Bomb Launcher [AA]
1E124h	-> Disruptor Multi-Bomb
1E022h	Laser Defense Array
1E024h	Plasma Defense Array
1E026h	SD Standard
1E028h	SD Deluxe
1E02Ah	SD Sports
1E02Ch	SD Turbo
1E02Eh	SD Elite
1E030h	SD Special
1E110h	-> Fusion Powerfuel
	Road vehicle equipment/fuel
1E048h	Light Weapons Control
1E04Ah	Medium Weapons Control
1E04Ch	Heavy Weapons Control
1E04Eh	Advanced Control System [AA]
1E050h	Cargo Module
1E052h	Passenger Module
1E054h	Bio-Transport Module [AA]
1E056h	Missile Evasion Matrix
1E058h	Small Disruption Shield [AA]
1E05Ah	Large Disruption Shield [AA]
1E05Ch	Cloaking Field [AA]
1E032h	40mm Auto Cannon Turret
1E126h	-> Repeater 40mm Cannon Round
1E034h	Airguard Anti-Air Cannon
1E128h	-> Airguard 52mm Cannon Round
1E036h	GLM Array
1E12Ah	-> Ground Launched Missile
1E038h	Plasma Turret Cannon
1E112h	-> Elerium-115
1E03Ah	GLM Air defense
1E12Ch	-> Air Defense Missile
1E03Ch	Rumble Cannon
1E03Eh	Metro Roadhog
1E040h	Metro Roadgrav
1E042h	Metro Turbograv
1E044h	Metro Powergrav
1E046h	Metro Multipower Plus
1E110h	-> Fusion Powerfuel



Budynki w bazach



20C5Ah	Living Quarters
20C6Ah	Stores
20C7Ah	Cells
20C8Ah	Medical Bay
20C9Ah	Training Area
20CAAh	Psi-gym
20CBAh	Security Station
20CCAh	Advanced Security Station
20CDAh	Vehicle Repair Bay
20CEAh	Biochemistry Lab
20CFAh	Advanced Biochemistry Lab
20D0Ah	Quantum Physics Lab
20D1Ah	Advanced Quantum Physics Lab
20D2Ah	Alien Containment
20D3Ah	Advanced Alien Containment
20D4Ah	Workshop
20D5Ah	Advanced Workshop

Wybieramy z powyższej listy budynek i zakładamy, że przyporządkowany mu offset to +00h. Wtedy mamy:

+00h	Cost to build/koszt budowy (2 bajty; maks. FF FFh)
+06h	Days to build/czas budowy (1 bajt; maks. FFh)
+08h	Maintenance cost/koszt utrzymania (2 bajty; maks. FF FFh)
+0Ah	Capacity/pojemność (2 bajty; maks. FF FFh)
+0Dh	czy można wybudować tę strukturę (00h - nie; 01h - tak)

Pojazdy dostępne na rynku

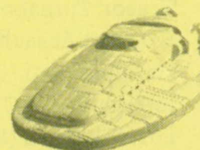


691CAh	Alien Probe (!)
691E0h	Alien Scout (!)
691F6h	Alien Transporter (!)
6920Ch	Alien Fast Attack Ship (!)
69222h	Alien Destroyer (!)
69238h	Alien Assault Ship (!)
6924Eh	Alien Bomber (!)
69264h	Alien Escort (!)
6927Ah	Alien Battleship (!)
69290h	Alien Mothership (!)
692A6h	Police Hovercar (!)
692BCh	Airtaxi (!)
692D2h	Rescue Transport (!)
692E8h	Construction Vehicle (!)
692FEh	Airtrans (!)
69314h	Space Liner (!)
6932Ah	Phoenix Hovercar
69340h	Hoverbike
69356h	Valkyrie Interceptor
6936Ch	Hawk Air Warrior
69382h	Dimension Probe
69398h	Biotrans
693AEh	Explorer
693C4h	Retaliator
693DAh	Annihilator
693F0h	Autotaxi (!)
69406h	Autotrans (!)
6941Ch	Police Car (!)
69432h	Civilian Car (!)
69448h	Stormdog
6945Eh	Wolfhound APC
69474h	Blazer Turbo Bike
6948Ah	Griffon AFV

Gdy z powyższej listy wybierzemy żądany pojazd, zakładamy, że podany w lewej kolumnie offset to +00h. Wtedy pod offsetami +00h i +08h zawarta jest cena (cztery bajty; najlepiej w oba miejsca wpisać tę samą wartość), a pod offsetem +0Ch - liczba egzemplarzy dostępnych na rynku (także cztery bajty). Odpowiednio modyfikując save, możemy uzyskać możliwość kupna nawet statków Obcych!!! Wystarczy tylko jeszcze zerknąć do rozdziału **Stosunki między organizacjami...** Niestety, większości pojazdów oznaczonych wykrzyknikiem (!) nie można przezbroić ani ładować do nich ludzi (gra lubi się wtedy wieszać). Natomiast pojazdy te bez problemów atakują obce obiekty.

Ludzie

Szukamy w pliku nazwiska żądanej osoby i zakładamy, że pierwszy bajt imienia ma offset +00h. Wtedy:

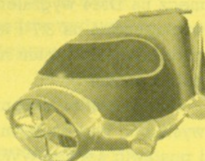


+B5h	twarz (od 00h do 4Ah, polecam szczególnie pięć ostatnich)	
+22h	ranga:	
	00h	Rookie
	01h	Squaddie
	02h	Squad Leader
	03h	Sergeant
	04h	Captain
	05h	Colonel
	06h	Commander
+26h	days service/liczba dni w X-COM (2 bajty; maks. FF FFh)	
+28h	kills/liczba zabitych wrogów (jw.)	
+2Ah	missions/liczba odbytych misji (jw.)	
+2Dh	ordery (od 00h do 06h)	

Wszystkie poniższe cechy zapisane są na pojedynczych bajtach:

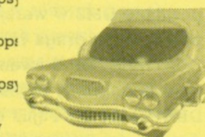
+2Fh	max. health/maksymalne zdrowie dawniej
+3Bh	max. health/maks. zdrowie teraz (musi być większe niż 1)
+3Ch	cur. health/aktualne zdrowie

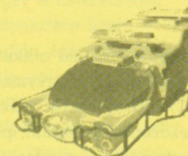
+34h	accuracy/celność dawniej (100 minus rzeczywista wartość)
+46h	accuracy/celność teraz (jw.)
+31h	reactions/reakcje dawniej
+3Fh	reactions/reakcje teraz
+2Eh	max. speed/maksymalna szybkość dawniej
+3Ah	max. speed/maksymalna szybkość teraz
+30h	stamina/wytrzymałość dawniej (pomnożona przez 2)
+3Eh	stamina/wytrzymałość teraz (jw.)
+33h	bravery/odwaga dawniej (podzielona przez 10)
+41h	bravery/odwaga teraz (jw.)
+32h	strength/siła dawniej
+40h	strength/siła teraz
+35h	psi-energy dawniej
+42h	psi-energy teraz
+36h	psi-attack dawniej
+43h	psi-attack teraz
+37h	psi-defense dawniej
+44h	psi-defense teraz
+49h	biochemistry skill (dla biochemików)
+4Ah	quantum physics skill (dla fizyków)
+4Bh	engineering skill (dla inżynierów)



Badania naukowe

67E53h	6A5DEh		Dimension Gates
67E5Dh	6A5DFh		The Alien Dimension
67E67h	6A619h		Dimension Probe
67E71h	6A61Ah		Bio-Transport
67E7Bh	6A61Bh		Explorer
67E85h	6A61Ch		Retaliator
67E8Fh	6A61Dh		Annihilator
67E99h	6A5E1h	6ABC0h	Brainsucker Pods
67EA3h	6A5E4h		Brainsucker Autopsy
67EADh	6A5E3h		Brainsucker
67EB7h	6A5E6h		Multiworm Egg Autopsy
67EC1h	6A5E5h	6ABD7h	Multiworm Egg
67ECBh	6A5E8h		Multiworm Autopsy
67ED5h	6A5E7h	6ABD6h	Multiworm
67EDFh	6A5EAh		Hyperworm Autopsy
67EE9h	6A5E9h	6ABD8h	Hyperworm
67EF3h	6A5ECh		Chrysalis Autopsy
67EFDh	6A5EBh		Chrysalis
67F07h	6A5EEh		Anthropod Autop
67F11h	6A5EDh		Anthropod
67F1Bh	6A5F0h		Psimorph Autops
67F25h	6A5EFh	6ABD2h	Psimorph
67F2Fh	6A5F2h		Spitter Autopsy
67F39h	6A5F1h	6ABD5h	Spitter
67F43h	6A5F4h		Megaspawn Autopsy
67F4Dh	6A5F3h	6ABD3h, 6ABD4h	Megaspawn
67F57h	6A5F6h		Popper Autopsy
67F61h	6A5F5h	6ABDAh	Popper
67F6Bh	6A5F8h		Skeletoid Autopsy
67F75h	6A5F7h		Skeletoid
67F7Fh	6A5FAh		Micronoid Autopsy
67F89h	6A5F9h		Micronoid
67F93h	6A5FCh		Queenspawn Autopsy
69F9Dh	6A5FBh	6ABD9h	Queenspawn
67FA7h	6A5FEh		Overspawn Autopsy
67FB1h	6A5FDh		Overspawn
67FBBh	6A5FFh		The Alien Genetic Structure
67FC5h	6A600h		The Alien Life Cycle
67FCFh	6A601h		The Real Alien Threat
67FD9h	6A689h, 6A68Ah		Biological Warfare
67FE3h	6A68Bh		Toxin Type B
67FEDh	6A68Ch		Toxin Type C
67FF7h	6A67Bh, 6A67Fh, 6A683h 6AB9Ah, 6AB9Eh		Alien Gas
68001h	6A62Fh		Advanced Security Station
6800Bh	6A632h		Advanced Biochemistry Lab
68015h	6A634h		Advanced Quantum Physics Lab
6801Fh	6A636h		Advanced Alien Containment
68029h	6A638h		Advanced Workshop
68033h	6A691h	6ABB0h	Disruptor Gun
6803Dh	6A692h	6ABB1h	Devastator Cannon
68047h	6A693h	6ABB2h	Boomeroid
68051h	6A695h	6ABB4h	Brainsucker Launcher
6805Bh	6A696h	6ABB5h	Entropy Launcher
68065h	6A6A2h	6ABC1h	Entropy Pod
6806Fh	6A697h	6ABB6h	Dimension Missile Launcher
68079h	6A698h	6ABB7h	Dimension Missile
68083h	6A699h	6ABB8h	Vortex Mine
6808Dh	6A69Ah	6ABB9h	Personal Disruptor Shield
68097h	6A69Bh	6ABBAh	Personal Teleporter
680A1h	6A69Ch	6ABBBh	Personal Cloaking Fie
680ABh	6A68Dh	6ABACh	Dimension Destabilise
680B5h	6A6A6h		Disruptor Armor
680BFh	6A63Eh	6C49Dh	Light Disruptor Beam
680C9h	6A63Fh	6C49Eh	Medium Disruptor Bea
680D3h	6A640h	6C49Fh	Heavy Disruptor Beam
680DDh	6A646h	6C4A5h	Disruptor Inversion Bomb
680E7h	6A647h	6C4A6h	Stasis Field Bomb
680F1h	6A648h	6C4A7h	Disruptor Multi-Bomb
680FBh	6A65Fh	6C4BEh	X-COM Advanced Control System
68105h	6A662h	6C4C1h	Bio-Transport Module
6810Fh	6A664h	6C4C3h	Small Disruption Shield
68119h	6A665h	6C4C4h	Large Disruption Shield
68123h	6A666h	6C4C5h	Cloaking Field
6812Dh	6A667h	6C4C6h	Teleporter
68137h	6A668h	6C4C7h	Dimension Shifter
68141h	6A60Ch		Alien Propulsion System
6814Bh	6A60Dh		Alien Control System
68155h	6A60Eh		Alien Energy Source
6815Fh	6A602h		UFO type 1
68169h	6A603h		UFO type 2
68173h	6A604h		UFO type 3
6817Dh	6A605h		UFO type 4
68187h	6A606h		UFO type 5
68191h	6A607h		UFO type 6
6819Bh	6A608h		UFO type 7
681A5h	6A609h		UFO type 8
681AFh	6A60Ah		UFO type 9
681B9h	6A60Bh		UFO type 10
681C3h	6A5D4h		Alien building
681CDh	6A5D5h		Alien building
681D7h	6A5D6h		Alien building
681E1h	6A5D7h		Alien building
681EBh	6A5D8h		Alien building
681F5h	6A5D9h		Alien building
681FFh	6A5DAh		Alien building
68209h	6A5DBh		Alien building
68213h	6A5DCh		Alien building
6821Dh	6A5DDh		Alien building
68227h	6A5E0h		One way to win





Zakładamy, że pierwsza liczba z wiersza odpowiadającego żądanemu projektowi ma offset +00h. Jeżeli projekt ma być zakończony (completed), wówczas należy wpisać: pod offset +00h wartość 00h, pod offset +01h - 63h, a pod offset +07h - 01h. Jeżeli projekt jest przerwany, wówczas offsety +00h i +01h zawierają wartości FFh, a jeśli z kolei aktualnie prowadzone są nad nim prace, wówczas offset +00h zawiera liczbę 00h, natomiast +01h - numer grupy, która pracuje nad projektem (lepiej jej nie ruszać). W tym wypadku offset +03h zawiera informację o stopniu zaawansowania projektu (4 bajty).

Jeżeli projekt ma być zakończony, wówczas należy również wpisać w offset(y) z drugiej kolumny wartości 01h, natomiast w offset(y) z trzeciej - 00h; oczywiście tam, gdzie występują.

Pojazdy

Szukamy w pliku nazwy pojazdu i zakładamy, że jej pierwsza litera ma offset +00h. Pod offsetem +128h znajduje się informacja o stanie struktury (Constitution) pojazdu (2 bajty; maks. FF 7Fh), natomiast od offsetu 1B4h zaczyna się ciąg liczb dwubajtowych, określających kolejne części pojazdu (liczbę rakiet w wyrzutni, paliwo w silniku itp.). Poeksperymentujcie sami.

Stosunki między organizacjami

00h	X-COM	0Eh	Evonet
01h	Alien	0Fh	Sanctuary Clinic
02h	Government	10h	Nanotech
03h	Megapol	11h	Energen
04h	Cult of Sirius	12h	Synthemesh
05h	Marsec	13h	Gravball League
06h	Superdynamics	14h	Psyke
07h	General Metro	15h	Diablo
08h	Cyberweb	16h	Osiron
09h	Transtellar	17h	S.E.L.F.
0Ah	Solmine	18h	Mutant Alliance
0Bh	Sensovision	19h	Extropians
0Ch	Lifetree	1Ah	Technocrats
0Dh	Nutrivend	1Bh	Civilian

W save'ie zapisane są informacje o wzajemnych relacjach między wszystkimi firmami. Zakładając, że X to wartość odpowiadająca pierwszej organizacji, a Y - drugiej (liczby wybrane z powyższej tabelki), to pod offsetami 224h+X+Y•28 i 534h+X+Y•28 mamy jednobajtowe liczby (zapisane ZE ZNAKIEM) o stosunku firmy X do Y. Wartość -100 (9Ch) oznacza maksymalną wrogość, 00h - neutralność, a 100 (64h) - współpracę. Oczywiście, można stosować wartości pośrednie. Nie wiem, dlaczego istnieją dwa offsety, gdyż wartości w obu są zazwyczaj zbliżone. Aha, po zmianie ww. dwóch liczb należy zamienić miejscami X oraz Y i powtórzyć procedurę. Dzięki tej poprawce można np. kupić statek Obcych (jeżeli „udostępnimy" go sobie - patrz rozdział **Pojazdy dostępne na rynku**).

* * *

W ostatnich numerach zacząłem podawać swój adres e-mailowy. Gorąco polecam ten sposób kontaktowania się ze mną, jako że w normalnych warunkach (zwykła poczta) czas odpowiedzi może się wydłużyć nawet do trzech miesięcy! Tak więc poprawki, uwagi, pytania itp. możecie spokojnie kierować pod adresem:

mwichary@polbox.com

Do przeczytania!

Marcin Wichary





Mija kolejny miesiąc, a ZooltaRa dalej nie ma. Zniknął jak kamfora w wodzie, zostawiając nas nieutulonych w żalu. Tadek, jeżeli nie zobaczę Cię do września w redakcji, przejmę Klub i zrobię wreszcie porządek! Verstanden?

W tym miesiącu działo się (i dzieje) bardzo dużo. Zacznijmy tradycyjnie.

Quake 2 będzie miał intro. Normalne, renderowane intro. Heh... Przecież pisałem, że tym razem zabawa będzie ciekawa także w trybie single player. Chłopcy bardzo się starają, aby dotrzymać obietnicy. Będzie można wskoczyć w ciało kobiety. Ciekawe, jak na naszych zajadłych internetowych wojowników podziała widok szczupłej panienki, potrząsającej w biegu kucykiem (oraz innymi typowo kobiecymi „urządzeniami")? Niedawno John Carmack wbił kolejny gwóźdź do trumny z napisem Unreal - Quake 2 będzie miał na tyle skalowalny engine, że możliwe stanie się rozgrywanie 200-osobowych deathmatchy. To, czy ktokolwiek skorzysta z tego szalonego pomysłu, jest pod znakiem zapytania. Samo ładowanie mapy (którą najpierw trzeba stworzyć, a takiego potwora nie poskładacie nawet na 64 MB RAM) trwałoby ponad minutę. Z drugiej strony, znam zapalonych graczy, którym ta czynność zabiera tyle czasu już teraz. Tak słaby mają sprzęt... Soundtrack do gry nie będzie tym razem (WIELKA szkoda) dziełem Trenta Reznora. Do pracy zatrudniono autorów płyty „Methods of Destruction", zawierającej utwory zainspirowane fenomenem Quake'a. Opinie o ich dziele są w większości bardzo pozytywne. Jest dość prawdopodobne, że jeden z utworów na płycie nagra Ozzy Osborne. Wow! To chyba jednak prawda, że prawdziwa mądrość przychodzi z wiekiem. Ozzy wie, co dobre.

Cierpienia młodych architektów

Jaca przysłał do nas list, w którym porusza temat wałkowany już od dość dawna przy okazji Duke'a. Chodzi o tworzenie leveli:

„Przesyłam dyskietkę z moimi czterema (dosyć starymi) mapami deathmatchowymi. Polecam zwłaszcza dwie: Gotcha i Floodair, pozostałe można sobie odpuścić. Swoją drogą, ciekaw jestem, czy w Polsce dużo jest ludzi tworzących mapy do Quake'a? (...) Mam na koniec prośbę - czy wiecie może, jakim programem/narzędziem edytuje się GFX-y w Quake'u? Nigdzie nie znalazłem takich programów, a naszukałem się sporo, bo nie mając dostępu do Internetu zdobyłem Questa, QuakeMapa, BSP-a, Quakemoona, Worldcrafta, Xpaka oraz (z tego, co wiem, nie publikowane w polskich pismach) BSP, LIGHT i VIS."

Levele obejrzałem i muszę powiedzieć, że nie są złe. Moim zdaniem, trochę mało zróżnicowane „teksturowo", a także nieco zbyt obszerne. Przydałoby się więcej korytarzy i mniejszych pomieszczeń - wielkie, otwarte areny znane z Dooma raczej nie sprawdzają się w Quake'u, między innymi ze względu na duże spowolnienia. Nie najlepiej umieszczona jest broń i power-upy - nie jest sztuką wcisnąć pięć RL i dwa Quady w małym levelu. Sztuką jest tego nie zrobić i zapewnić ciekawą grę. Gotcha i Floodair rzeczywiście są najlepsze. Szczególnie podobał mi się wystający ze ściany wielgachny gwóźdź.

W Polsce mało jest ludzi tworzących levele. Albo jeszcze mniej. Najlepszy ze znanych mi to Borys Siewczyński z Poznania. Radzę szybko postarać się o modem i adres e-mail, gdyż polska scena Quake'a opiera się w 95% na Internecie. W sieci można także znaleźć doskonałe materiały na temat tworzenia poziomów. Nie będzie problemu z zamieszczeniem Twoich leveli, a także leveli innych polskich autorów, bo jest Was tylko garstka. Nie wiem, co rozumiesz pod pojęciem „GFX-y"? Może tekstury? Do ich podmiany świetnie nadaje się QUARK, zamieszczony na wrześniowym Gambler CD. W tym miesiącu uzupełnię zaległości w serwowaniu edytorów i na płytce znajdziesz sporą kolekcję narzędzi dla ludzi tworzących mapy.

Przy okazji: rysunek na dyskietce jest genialny! Może masz ochotę zrobić dla naszego Klubu nowe logo?

Rumors... Rumors...

Polska Scena Quake'a ma się świetnie. W chwili, gdy piszę te słowa, trwają przygotowania do **pierwszego kwakowego party** z prawdziwego zdarzenia. Odbędzie się ono w Michalinie koło Warszawy, na przełomie sierpnia i września, i będzie obfitować w rozmaite atrakcje. Oczywiście, główna atrakcja to sieć kilkunastu szybkich pentiumów, dostępna przez trzy dni dwadzieścia cztery godziny na dobę. Miód! W planach jest też rozgrzewkowy turniej przedgambleriadowy, nieustający grill kiełbaskowy oraz maraton piwny. Czy już mówiłem, że nie mogę się doczekać? Najlepsi polscy gracze przybędą tłumnie. Niestety, ze względu na trudności natury logistycznej, liczba uczestników musiała zostać ograniczona do około trzydziestu osób. Dokładniejsza relacja za miesiąc.

Warto też wspomnieć o losach **Mistrzostw QuakeWorld**, które rozpoczęły się już dawno temu i nie mogą się zakończyć. Miałem fatalnego pecha (choć nie tak wielkiego jak inni), gdyż w celu rozegrania finału turnieju (udało mi się awansować) wybrałem się do Wrocławia, gdzie mieszka i pracuje drugi finalista - Yaromir. Niestety, zdążyliśmy rozegrać tylko „półtora" meczu, po czym nastąpiła ewakuacja na tereny nie zalane falą powodziową. Pierwszy mecz na DM4 wygrałem 20:10; w drugim, na DM2, po fatalnym początku (-4:5) wyciągnąłem na 3:7 i tak już zostało... Dokończenie finału nastąpi właśnie podczas party i mam nadzieję, że za miesiąc będę miał dla Was bardzo dobre wieści :)

Na początku sierpnia ruszyła domena **QUAKE.ORG.PL**. Dzięki wspólnym wysiłkom, pod czujnym okiem RegulatoRa, udało się nam zarejestrować nazwę i postawić serwer WWW - www.quake.org.pl. „Rada organizatorów", w szeregach której zasiadam, przyznaje aliasy pocztowe. Możecie więc do mnie pisać pod adresem roos@quake.org.pl :)

Wszystkim, chcącym nauczyć się nowych tricków lub niestandardowych technik gry, polecam Biblię Thresha, czyli zwycięzcy słynnego turnieju o Ferrari Johna Carmacka. Po wyjaśnieniu podstaw gry Dennis wyjawia kilka sekretów, które nawet dość zaawansowanym graczom nie wydadzą się oczywiste. Radzę zwrócić uwagę na dziwaczne umiejscowienie klawisza BACKPEDAL w konfiguracji używanej przez mistrza. Adres internetowy: http://quake.gamers.com/strategy/

DRUGI TURNIEJ QUAKE'A!

Pora wspomnieć o wielkim wydarzeniu, które nastąpi już za trzy tygodnie. Drugi Turniej Quake'a zbliża się wielkimi krokami i zawodnikom przysyłającym demka zostało tylko siedem dni na dostarczenie ich do redakcji. Dla wszystkich, którzy się zakwalifikują, podaję skróconą wersję planowanego przebiegu zawodów (pełną znajdziecie na mojej stronie WWW - http://akson.sgh.waw.pl/~kruszk/).

Pierwsza runda, w której będziemy grać ósemkami, odbędzie się na poziomie DM3 w wersji specjalnie przerobionej na potrzeby turnieju (brak pentagramu, druga rakieta itd.). Po dziesięciominutowym meczu w trybie DEATHMATCH 3 awansują trzy osoby z największą liczbą fragów. W drugiej rundzie zagramy szóstkami na mapie HIPSIDE (nieco przerobiona), 15 minut, DEATHMATCH 1 (już do końca będziemy grać w tym trybie). Awansują po dwie osoby, które stworzą dwie ćwierćfinałowe czwórki. Dwudziestopięciominutowe mecze na RANBASE wyłonią po dwóch zawodników, którzy zagrają w finale. Półfinał będzie znów na RANBASE i potrwa 30 minut. Pierwszych dwóch zagra mecz o zwycięstwo, a druga dwójka mecz o III miejsce - oba pojedynki na mapie QCON1 (przerobionej).

Na turnieju zjawi się prawdopodobnie cała krajowa czołówka (jeżeli zdoła się zakwalifikować). Tym razem zaczniemy nieco wcześniej, o 11:00, aby mieć choć trochę szans na zakończenie turnieju przed godziną 18:00 (czyli przed zamknięciem targów).

• • •

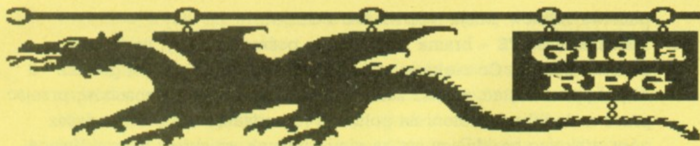
Na koniec chciałbym powitać (w gronie prawdziwych mężczyzn) nowo nawróconych - redakcję Reseta. Po wizycie w ich siedzibie silnej grupy szturmowej (RegulatoR, RooS, ZooltaR, Yoonior i Chris - organizator wspomnianego party w Michalinie) chłopaki wreszcie zrozumieli, w co warto grać po sieci i siłą rozpędu założyli nawet własny serwer QW - **qw.reset.com.pl**. Połączyć się z nim można, używając klienta QuakeWorld w wersji 1.55 lub nowszej. Ich serwer jest najszybszy z warszawskich, więc jeżeli gram w Internecie, to przeważnie właśnie tam. Polecam.

Oprócz serwera Resetu powstały niedawno trzy inne serwery QW: **quake.vr.pl** - limit 8 osób, przeciętne łącze, zainstalowany dodatek „Orange"; **quake.waw.pdi.net** - za dnia ping bywa pływający, wieczorami robi się nieco przyjemniej. Też zainstalowane „Orange" (taka moda, czy co?). Ostatni z serwerów - **qw.mtl.pl** - mieści się we Wrocławiu i kiedy piszę te słowa, nie wypłynął jeszcze na powierzchnię. A szkoda, bo działała na nim rewelacyjna konwersja PainKeep, której najnowszą wersję zamieściłem na krążku z ubiegłego miesiąca.

Do zobaczenia za miesiąc, bo ZooltaR najwyraźniej nie ma zamiaru wracać do kraju...

RooS

PS. Zwróćcie uwagę na reportaż Haszaka z targów E3 (Gambler 8/97). Jedno ze zdjęć pokazuje czerwone Ferrari Johna Carmacka. Na jego prawym przednim błotniku siedzi odwrócony tyłem pan w czarnej koszulce. Wiecie, kto to jest? Właściciel.



Gildię w tym miesiącu poświęcam w całości na opublikowanie bardzo ciekawego listu dotyczącego gry Daggerfall. Przypominam, że możecie kierować do nas listy na temat gry Diablo, bo w Gildii będzie wydzielone Diablo Cave. Rozwiązania konkursów przedstawię w następnym numerze.

Daggerfall

Często-gęsto zdarzało się, że moja opinia na temat jakiejś gry była odmienna od prezentowanej w Gamblerze. Dopóki jednak gra opisana była w sposób wyczerpujący, tak że można było wyrobić sobie własne zdanie na jej temat, nie przywiązywałem do tego wagi - o gustach bowiem nie warto dyskutować, liczą się gołe fakty. Tak było do kwietniowego numeru, w którym znalazłem długo oczekiwaną recenzję Daggerfalla. Wyglądało na to, że szanowny recenzent Daggerfalla poznał tę grę najwyżej w 5%, a już na pewno jej nie ukończył. Skąd ten wniosek? Ano stąd, że w całej recenzji ani słowa na temat tego, po co bohater, w którego rolę wciela się gracz, znalazł się w ogóle w krainie Tamriel. Ponadto, gdyby recenzent grę ukończył, a przynajmniej dłużej w nią pograł, tekst zawierałby więcej faktów, a mniej narzekań.

Wygląd generowanych losowo podziemi jest rzeczywiście podobny, zmienia się jednak znacznie w zależności od prowincji, w której bohater przebywa. Lochy, które nie są generowane losowo (większość podziemi, gdzie toczy się akcja misji głównej), też wyglądają podobnie - mają podłogę, ściany i sufit, lecz na tym podobieństwa się kończą. Szanowny recenzent nie odwiedzał chyba zamku Medory, podziemi zamku Wayrest, nie wspinał się po gigantycznym mieczu w lochach Mantellan Crux oraz nie odwiedził Króla Robali w Scroug Barrow. Krajobrazy Daggerfalla również rażą monotonią - wszędzie, gdzie się nie ruszyć, tylko ziemia lub woda i niebo! To jednak znowu koniec podobieństw - nawet te same miejsca wyglądają inaczej w różnych porach dnia (ach, te wschody słońca w górach Dragontail), różnych porach roku czy przy różnej pogodzie (czy szanowny recenzent widział zasypane śniegiem miasta lub moknące na deszczu wyspy Cybiades?). Daggerfall jest jedyną znaną mi grą RPG, gdzie gracze rywalizują ze sobą, prezentując w Internecie „zdjęcia plenerowe" - screenshoty przedstawiające wyłącznie unikalne fragmenty krajobrazu.

Daggerfall jest grą, która pozwala graczom zachowywać się z dużą swobodą. Szanowny recenzent przybrał modus operandi osiłka, machającego mieczem na lewo i prawo. I dobrze, takie jego „rude pravo", ale niech nie ma pretensji, że jego starcia z potworami były mało urozmaicone. Zapewniam, że można przebyć nawet największe lochy nie dobywając oręża - nie dość, że mamy do dyspozycji bardzo rozbudowaną magię, że jeśli rozwiniemy umiejętność stealth, będziemy zdolni przemykać obok wrogów niezauważeni - mamy jeszcze do dyspozycji kilka innych opcji. Jeśli nasza znajomość języka danego potwora jest wystarczająca, możemy go przekonać do bardziej uległej postawy. Stosując artefakt zwany Czaszką Korupcji, możemy napuścić na siebie potwory i spokojnie czekać na rozstrzygnięcie ich walki. Magiczna róża sprawi, że pojawią się daedry gotowe nas obronić, a Wabbajack zamieni groźnego potwora w spriggana, szczura lub nietoperza. Wszystkie te możliwości są do dyspozycji gracza, należy je tylko odkryć i umiejętnie z nich korzystać, a spotkania z potworami przestaną być monotonne.

Daggerfall nie jest grą dla osób, które za każdym rogiem mijanego budynku oczekują przysłowiowych fajerwerków. Daggerfall przedstawia świat zbliżony do realnego, w którym aby spotkać przygodę, trzeba się zdrowo nachodzić. Jest grą dla dociekliwych poszukiwaczy i z nawiązką nagradza ich trudy. Gdyby recenzent poświęcił nieco więcej czasu grze, może dowiedziałby się, że istnieje 240 misji, a wiele z nich polega nie tylko na zabiciu osoby A w podziemiach B. Czy szanowny recenzent porywał dzieci, aby je ofiarować czarownicom w zamian za cenny artefakt? A może eskortował porwane dzieci z powrotem do ich rodziców? Czy poszukiwał złodzieja, który okradł świątynię? Albo kradł spodnie maga na zlecenie Gildii Złodziei? Czy wstąpił do Ciemnego Bractwa i wykonywał wyroki na nieposłusznych? Czy przemycał broń i magiczne przedmioty? Chyba nie, bo gdyby tak było, na pewno by o tym napisał.

To oczywiste, że na dwóch stronach pisma nie da się napisać wszystkiego o grze, szczególnie takiej jak Daggerfall. Może więc lepiej byłoby przekazywać więcej faktów niż utyskiwań. Warto na przykład wiedzieć, że w grze Daggerfall można wzywać daedry (wspomniał o tym Alex), które zlecają graczowi misje, a za ich wykonanie obdarzają specjalnymi artefaktami. Należy wspomnieć też o 6 szkołach magii, ich doskonaleniu oraz o zaklęciach, jakie gracz może niemal dowolnie komponować. Trzeba zwrócić uwagę na możliwość samodzielnego sporządzania magicznych napojów oraz magicznych przedmiotów o właściwościach wybranych przez gracza. Warto wspomnieć o kalendarzu i świętach w krainie Tamriel, mogących mieć wpływ na poczynania gracza. Z kolei postać pokąsana przez wampira może sama stać się wampirem i w ten sposób uzyskać dostęp do misji oferowanych przez klany wampirów. Spełniając specjalne zlecenie czarownic lub łowców wampirów, można się z tego stanu wyleczyć. Można też kontynuować grę jako wampir i nawet w tym stanie ją ukończyć. Na podobnych zresztą zasadach nasz bohater może funkcjonować jako wilkołak.

Taką wyliczankę mógłbym ciągnąć długo - moje podręczne archiwum wiedzy na temat Daggerfalla ma objętość kilkuset stron maszynopisu, a codziennie przybywają nowe informacje. Moje archiwum jest jednak małe w porównaniu ze zbiorami niektórych fanów tej gry, z którymi spotykam się na internetowej liście dyskusyjnej. Brak pełnej dokumentacji gry w ostatecznym rozrachunku wyszedł nam na dobre - do dziś, mimo że członkowie listy spędzili przy Daggerfallu w sumie kilkadziesiąt tysięcy godzin, odkrywamy nowe aspekty tej gry, nowe miejsca, postaci, stowarzyszenia, relacje między społecznościami, a nawet nie znane nam wcześniej podziemia czy siedziby czarownic. Wielu z nas zaczęło uczyć się HTML i Java Scriptu tylko po to, aby założyć stronę WWW poświęconą tej grze. Powstało również wiele programów, począwszy od edytora questów pozwalającego dodawać do gry własne misje, po znakomity edytor save'ów (z dumą informuję - polskiego autora!), pozwalający zmienić cechy i statystyki postaci, jej biografię, reputację, jaką cieszy się bohater u kilkuset osób i społeczności, a nawet wygląd i wagę posiadanych przez bohatera przedmiotów. Ciekawe, że średni wiek członków naszej listy przekracza trzydziestkę, a osoby poniżej dwudziestki nie uświadczysz. Młodsi wybrali Diablo - po długiej i żarliwej dyskusji uznaliśmy ją wprawdzie za grę świetną, ale klasyfikowaną jako zręcznościówka typu side-scroller z rozbudowanymi elementami role-playing. Jak więc można przypuszczać, do Daggerfalla trzeba dojrzeć (już teraz wiem, dlaczego to właśnie Alex, który Daggerfalla broni, został naczelnym :-).

Może gdyby recenzent zamiast pięciu tekstów do kwietniowego numeru musiał napisać tylko jeden, znalazłby czas na lepsze poznanie gry. W sytuacji awaryjnej, gdy walą się terminy i Alex żąda recenzji „na wczoraj", proponuję przed oddaniem tekstu zajrzeć na kilka stron WWW, tworzonych przez pasjonatów gry. W wypadku gier tak rozbudowanych jak Daggerfall, jest to praktycznie jedyna metoda na pełne poznanie gry w ciągu kilku dni. Mam nadzieję, że następny rozdział The Elder Scrolls 3 doczeka się bardziej wnikliwej recenzji, czego zarówno sobie, jak i Wam życzę.

Pozdrawiam serdecznie.

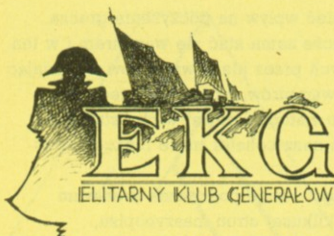
Crodo Soul Hunter, High Elf, level 38

Oberwało mi się za tekst o Daggerfallu, ale - szanując zapał i kompetencje mojego adwersarza - muszę pewne rzeczy wyjaśnić. Po pierwsze, jako miłośnik RPG (a nie tylko recenzent) potraktowałem Daggerfalla bardzo poważnie. Przy grze spędziłem co najmniej kilkaset godzin, doprowadziłem moją postać do, jeśli dobrze pamiętam, siedemnastego poziomu - miała ona możliwość korzystania z wszystkich opcji dostępnych w Gildii Czarodziei. Dla Gildii tej wykonałem zresztą mnóstwo sensownych i bezsensownych zadań (tych drugich o wiele więcej). Zajmowałem się głównie zwiedzaniem krainy Daggerfall, ale byłem też na dalekim południu i spotkałem Króla Robali. Zachowywałem się bardzo przyzwoicie, więc nigdy nie zaproponowano mi wstąpienia do któregoś z zakazanych bractw. Nigdy też nie miałem kłopotów z wilkołaczeniem bądź wampirzeniem. Może dlatego, że gdy spotykałem te monstra, to zwykle nie miały one szansy nawet jęknąć, a już leżały w kałuży krwi.

Chciałbym też nadmienić, że recenzja (Alex) i opis (ja + dopiski Alexa), to nie wszystko, co pisaliśmy o Daggerfallu. W Gildii RPG ukazały się dwa teksty (jeden Alexa, a drugi mój) poruszające kilka problemów (kreowanie postaci, możliwości oferowane przez Gildię itp.). Bardziej szczegółowe potraktowanie tematu było w Gamblerze niemożliwe (co mój adwersarz sam przyznaje) również z tego względu, że gra nie miała i nie ma oficjalnego dystrybutora w Polsce, co zresztą jest skandalem.

Nadal podtrzymuję opinię, że Daggerfall jest cudownym pomysłem... bardzo źle zrealizowanym. Fatalnie przygotowano opcje dialogowe. Zbyt częste są zlecenia tego samego typu. Pewne fragmenty lochów (wbrew temu, co pisze Crodo) powtarzają się do znudzenia w różnych miejscach. Źle przygotowano system czarów (potwory w większości potrafią obronić się nawet przed najsilniejszym zaklęciem). Nielogiczne są relacje cenowe (czasem rewelacyjna broń kosztuje tyle, co byle śmieć). Czy rozsądne jest, że za plecami sklepikarza szaleje niedźwiedź, którego mam zabić - a sklepikarz siedzi, jakby nigdy nic? Czy wejścia do przeogromnych lochów muszą tak często wyglądać jak mała chatynka z drzwiczkami? Czy zadania typu: „pełnij straż od 12 do 3, bo przyjdą okraść nas złodzieje" albo „czuwaj nad medytacją naszego mistrza" muszą pojawiać się co chwila? Czy logiczne jest, że wchodząc drugi raz do spenetrowanych już lochów nasz bohater „nie pamięta", jak one wyglądały? Podobne zarzuty mógłbym mnożyć w nieskończoność. Moim zdaniem, na RPG z prawdziwego zdarzenia będziemy musieli jeszcze poczekać. Dzięki za wnikliwy tekst i zapraszam do dalszej korespondencji (może już na inny temat?).

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus
jacekpie@lupus.waw.pl



Motto: Lepiej paść z godnością niż żyć w hańbie.

Tacyt

Po chudym ubiegłym miesiącu, kiedy ze względu na zajmującą aż trzy kolumny ankietę Klub miał tylko połowę właściwej objętości, teraz wszystko wraca do normy (choć ankietę publikujemy nadal i radzę Wam - wypełniać!). Na CD również znajdziecie trochę interesujących materiałów nadesłanych przez korespondentów EKG.

KONKURSY

Odpowiedzi konkursowe z numeru 8/97:

1. W grze Lords of the Realm 2 możemy walczyć na terenie Afryki.
2. Dwie jednostki mające po 300 HP w HoM&M to czarne smoki i tytani (wystarczyło wymienić jedną).
3. Nie istnieje, ani nie znajduje się w stadium realizacji, gra Theme Circus.
4. Pod koniec gry Red Alert Stalin ginie.
5. Koń Aleksandra Macedońskiego miał na imię, rzecz jasna, Bucefał (nazwany tak został ku czci generalissimusa Bócevau).

Nagroda w tym wydaniu konkursu będzie niespodzianką, ale postaramy się, aby była jak najbardziej atrakcyjna. Jak zwykle ostatnie pytanie dotyczy nie gier, a historii.

1. Rasa Klackonów pojawia się w trzech grach firmy MicroProse. Jakie to gry?
2. Jako władca Castle of the Damned musisz pokonać najeźdźców, przygotowywując dla nich wiele pułapek. O jaką grę chodzi?
3. Jak nazywa się najnowsza wersja słynnego Chessmastera?
4. W pewnej grze możemy stanąć na czele Armii, Polityków, Związków Zawodowych, Policji i Studentów. O jaką grę chodzi?
5. Radziecka encyklopedia pisała o tej bitwie (ponoć) w ten sposób: „kiedy rozbite zostały już wojska litewskie, a potem polskie oddziały, weszły do boju trzy pułki smoleńskie i rozgromiły wroga". O jaką bitwę chodzi?

Za poprawne rozwiązanie konkursu z numeru 7/97 nagrodę otrzymuje **Hubert Twardowski**, a jest nią gra **Navy Strike** ufundowana przez firmę **MarkSoft**.

Settlers II

„Opisy misji:

1. **OFF WE GO** - w zasadzie misję tę można by pominąć i zacząć grę od misji drugiej, ale jeśli to Twój pierwszy kontakt z grą, to radzę jednak zacząć od początku. Dzięki temu poznasz podstawy dotyczące fabuły i sposobu rozgrywki. Głównym celem tej misji jest, podobnie jak we wszystkich następnych, dotarcie do bramy, która znajduje się u góry mapy. Misja BANALNA.
2. **INITIAL CONTACT** - brama w tej misji znajduje się na NE od Twojego państwa, na prawo od kwatery głównej przeciwnika. Misja BARDZO ŁATWA.
3. **THE PASS** - brama do następnej misji znajduje się na NE od Twojej wioski i, podobnie jak w poprzedniej misji, na prawo od głównego budynku wroga. Misja ŁATWA.
4. **ON THE HIGH SEAS** - pierwsza misja z użyciem jednostek nawodnych, czyli statków (nie mylić z łódkami!). Nieco poniżej Twojego budynku głównego znajduje się figurka Wikinga z łódką, która umożliwia budowę stoczni i portu. Brama w tej misji znajduje się na środkowym wschodzie, pomiędzy terenami Twoich dwóch przeciwników. Misję najlepiej ukończyć, wysyłając morskie ekspedycje w pobliże bramy. Misja DOSYĆ TRUDNA, ale ciekawa.
5. **IN THE WASTELAND** - brama znajduje się na NW, na lewo od kwatery żółtego przeciwnika. Misję tę przeszedłem, wykorzystując całą „armię" kamieniarzy do przerobienia pobliskich skał na kamyki (było tego trochę). Misja NIEZBYT TRUDNA, ale żmudna.
6. **DIVIDED COUNTRY** - jedna z najbardziej nudnych misji. Brama znajduje się na północy państwa żółtych wikingów. Aby tam dotrzeć, musisz przebyć całą wyspę pokonując przy tym (lub przynajmniej dotkliwie wyniszczając) obydwu wrogów. Misja NUDNA.
7. **THE SNAKE** - brama znajduje się na południowym wschodzie. Aby tam dotrzeć, musisz pokonać czerwonych Wikingów, którzy założyli swoje państwo tuż obok bramy. PARANOJA.
8. **SEA ROUTES** - znowu beznadziejnie idiotyczna misja. Brama znajduje się na południowym zachodzie, w punkcie najbardziej oddalonym od Twojej wioski. Znowu musisz przejść cały kontynent, gromiąc przy tym dwa murzyńskie państwa. Misja NAJNUDNIEJSZA.
9. **THE GREY ISLAND** - brama znajduje się na środkowym wschodzie, obok państwa czerwonych. Aby tam dotrzeć, musisz jeszcze zniszczyć państwa żółtków. Misja NUDNA DO POTĘGI.
10. **THE LAST GATE** - brama znajduje się pośrodku mapy, na terenie państwa żółtych. Co ciekawe, całe to państwo otoczone jest górami. Aby się tam dostać, musisz zastosować jeden z dwóch sposobów: przejść przez maleńki pas zieleni na południu (odradzam!) lub przejść przez góry, atakując znajdujący się za nimi budynek wojskowy wroga. Uwaga: staraj się oszczędzać kamień, bo może Ci go zabraknąć. Misja NAJCIEKAWSZA.

A oto kilka podstawowych porad:

1. Jednym z najbardziej przydatnych budynków w działaniach wojennych jest katapulta. Postawiona przy granicy ostrzeliwuje budynki militarne wroga znajdujące się w jej zasięgu (celny strzał - śmierć jednego rycerza).
2. Jeśli wiesz, że nie zdołasz utrzymać zdobytego budynku przeciwnika, to lepiej spal go, zanim przejmie go przeciwnik (linia frontu przesunie się wtedy do środka jego państwa).
3. Podobnie ma się sprawa z Twoimi budynkami. Lepiej spalić w obliczu zagrożenia, niż oddać pod władanie przeciwnika (taktyka spalonej ziemi).
4. Jeśli posiadasz dużą liczbę złotych monet i wielu niewyszkolonych żołnierzy, zbuduj poza linią frontu kilka baraków. Kiedy mieszkający w nich rycerze zostaną wyszkoleni, spal te budynki. W ten sposób do kwatery głównej powróci silna armia stanowiąca rezerwę dla jednostek przygranicznych.
5. Pamiętaj, że aby powstał żołnierz potrzebne są: miecz, tarcza, piwo i osadnik. Natomiast do jego wyszkolenia potrzebne są monety produkowane w mennicy."

Szczuru

Theme Hospital

[Opis tej gry, zresztą bardzo szczegółowy, opublikowaliśmy w nr. 8/97. Ponieważ autor listu nie miał okazji zapoznać się z nim w chwili, gdy pisał do nas, postanowiliśmy zostawić list w całości, choć czasem porusza sprawy omówione już w opisie - red.]

„Pierwszym krokiem, który powinieneś zrobić po uruchomieniu gry jest zakup personelu. Myśl przyszłościowo i dlatego kup przynajmniej dwóch chirurgów, jednego badacza, psychologa i konsultanta, który będzie szkolił Twój personel. Drugim krokiem jest obejrzenie budynku, którym dysponujesz oraz budynków, które w przyszłości będziesz chciał kupić. Następnie zbuduj dział badawczy (nie występuje w pierwszej misji) i umieść go w dowolnym punkcie szpitala. Gdzieś w pobliżu działu badawczego wybuduj salkę szkoleniową i umieść w niej konsultanta i lekarza, którego chcesz szkolić. Dalej wybuduj gabinet diagnostyczny i gabinet internisty, recepcję oraz zatrudnij recepcjonistki, pielęgniarki, woźnych i uruchom szpital (kliknij na timerze budowy). Myśl o zaprojektowaniu swego szpitala jak o linii produkcyjnej. Czego pacjenci będą używać w pierwszej kolejności, a czego mogą potrzebować w przyszłości? Z jakich gabinetów będą korzystać na końcu? Tak zaprojektuj szpital, by do wszystkich gabinetów był łatwy dostęp.

Dział diagnostyczny. Zaraz przy wejściu umieszczamy co najmniej dwa gabinety internisty (dodatkowe gabinety przygotowujemy, gdy staną się potrzebne). Salę szpitalną i gabinet psychiatry lokujemy między działem diagnostycznym a zabiegowym.

Dział zabiegowy. Zaczynamy od umieszczenia sali operacyjnej (w pobliżu sali szpitalnej) i apteki. Klinikę złamań budujemy w pobliżu sali szpitalnej i apteki. Dodatkowe pomieszczenia zabiegowe będą potrzebne dopiero wtedy, kiedy pojawią się pacjenci. Toalety, pokoje wypoczynkowe itp. powinny być niezbyt duże i znajdować się w obydwu działach. Toalety możemy dodatkowo wyposażyć w umywalki, a pokoje wypoczynkowe w kilka sof, dwie Video Game, kaloryfer, kwiatki i telewizor. Wszystkie sale i gabinety powinny być wyposażone w kaloryfer i gaśnicę.

Kilka porad dla mniej wytrwałych graczy:

1. W wypadku epidemii nie przyznajemy się do niej, tylko sami próbujemy się jej pozbyć. Bardzo nieetycznym posunięciem jest wysłanie chorego pacjenta do domu.
2. Jeśli widzimy stojącego bezczynnie lekarza lub pielęgniarkę, to przenosimy ich do pokoju wypoczynkowego.
3. W razie nagłych wypadków, jeśli nie mamy odpowiednich gabinetów i pieniędzy na ich kupno, chorych pacjentów wysyłamy do domu.
4. Jeżeli mamy pacjenta z niepewną diagnozą lub nie wiemy, czy uda nam się go wyleczyć, wysyłamy go do domu. Ucierpi na tym nasza reputacja, ale w wypadku jego zgonu ucierpiałaby bardziej. Za brak zgonów w danym roku otrzymujemy nagrodę w wysokości 10 tys.
5. Należy zatrudnić więcej personelu niż potrzeba, ponieważ mogą się zdarzyć niespodziewane najazdy pacjentów. A poza tym personel musi czasami udać się na wypoczynek i wtedy potrzebni są zastępcy.
6. Kaloryfery umieszczaj w najczęściej uczęszczanych pokojach i korytarzach, w pobliżu siedzeń i automatów z napojami.
7. Rośliny uszczęśliwiają ludzi, ale uschnięte wywierają negatywny wpływ,

więc dbaj o nie. Im więcej masz roślin, tym więcej woźnych musisz zatrudnić.
8. Stale naprawiaj urządzenia - im więcej razy zostaną użyte przed naprawą, tym większa jest szansa, że ich moc obniży się o jeden. Niekontrolowany spadek może doprowadzić do wybuchu.
9. Jeżeli masz jednego psychiatrę, obserwuj go. Gdy uda się w inne miejsce, przed jego gabinetem może utworzyć się kolejka (dotyczy to również innych pojedynczych gabinetów).
10. Korzystaj z pokojów szkoleniowych. Lekarze, których sam wyszkolisz, są tańsi.
11. Podczas budowy zadbaj, aby korytarze miały przynajmniej trzy kratki szerokości.
12. Gdy masz opracowany komputer i analizator atomowy, to kup po jednej sztuce każdego z nich - przyspieszają badania.
13. Wszystkie lekarstwa opracuj do 100%, bo w przeciwnym wypadku będziesz zabijał pacjentów."

Łukasz Dłuski

LISTY

I. „Wiele ostatnio pisze się o najnowszym „dziecku" Virginu - Red Alercie. Co??? Przecież ta gra to totalny gniot, plagiat, kopia, szmelc, syf... Nie rozumiem, dlaczego wszyscy tak pasjonują się tym zmutowanym klonem C&C. Ani to „coś" nie ma pięknej grafiki (w niskiej rozdzielczości jest brzydka w wysokiej mogą grać jedynie mrówki o sokolim wzroku, z Pentiumem 133 w d...). Inteligencja komputera jest BEZNADZIEJNA!!! Dźwięki... co tu dużo gadać... Gdy grałem Ruskimi, krew mnie zalewała, kiedy słyszałem co chwila (cytuję): „Effermitif". To ma być język naszych sąsiadów zza Buga (o, cholera już nie zza Buga. Jak to się wszystko zmienia...)? Jedynie do dwóch elementów nie mogę się przyczepić: zróżnicowanie misji i filmy. Czy jednak w strategii chodzi o oglądanie filmów? Podsumowując: jest to zrealizowana z dużym budżetem (wydanym głównie na reklamę) komercyjna malowanka rodem z (Holly/West)wood. Kończę słowami Liroya, które najlepiej oddają mój stosunek do Red Alert: Co to k... jest? Zdaję sobię sprawę, że nieźle nabluzgałem i że mój list będzie wzbudzał wiele kontrowersji. Jednak biorąc pod uwagę, jakie bzdury głosił Virgin w swojej kampanii reklamowej i tak niewiele jeszcze powiedziałem."

generał Czerwonej Trąbki i Zielonego Młotka, marszałek polny, stepowy i kanałowy - Szczuru

No, tak. Zapewne wiele osób czytając ten list pomyślało sobie: jakże chciałbym zostać deratyzatorem. Ale zgadzam się z Tobą w jednym: zarówno C&C jak i Covert Operations wzbudziły we mnie o wiele żywsze bicie serca, niż Red Alert. Poza tym, zupełnie nie potrafiłem grać w wysokiej rozdzielczości, bo rozmiary jednostek to rzeczywiście „koszmar okulisty" (na szczęście, można grać w niskiej). Ale zarzuty do grafiki czy dźwięku są chybione. Po pierwsze - grafika i dźwięk nie są takie złe, po drugie - nawet gdyby były, to w grach strategicznych nie to jest najważniejsze. A inteligencja komputera? Z pewnością wyższa niż w C&C. W dalszej części swojego listu chwalisz KK'N'D. A czy uczciwie jest oszukiwać gracza generując ciągle jednostki, które pojawiają się na szczycie ekranu, tak jak ma to miejsce w KK'N'D? Chwalisz RA za zróżnicowanie misji. To rzeczywiście ogromny atut! Jedna z najważniejszych rzeczy w strategiach czasu realnego (i w ogóle w strategiach).

II. „Na początek chciałbym się podzielić moimi spostrzeżeniami na temat EKG. Jest super, ale... myślę o podziale na gry strategiczne i ekonomiczne. Piszecie o grach wojennych. A gdzie simy, themy i inne takie? Może zamiast podziału utworzyć nowy klub? Coś, gdzie można by poczytać o taktyce zarządzania miastem lub parkiem. Myślę, że nie jestem odosobniony w swojej opinii. Czy można do Was przysyłać mapy do Heroes lub Warcrafta? Jeżeli tak, to czy będą one publikowane na CD co miesiąc czy okazyjnie, jak zbierze się jakaś okrągła sumka?"

Bąkal

Tak to już jest, że największą popularnością cieszą się strategie wojenne. Jednak w tym numerze drukujemy spis rad do Theme Hospital, nie widzę też przeciwskazań (a wręcz nalegałbym!), abyście pisali np. o taktykach zwycięstwa w Master of Orion 2. Zwłaszcza interesuje mnie, jaką rasę uznaliście za dającą największe szanse na zwycięstwo. A jeżeli tworzyliście własną rasę, to jakie cechy jej przydzieliliście? Jeżeli chodzi o nowy klub, to zaproponowanie czegoś takiego Alexowi spowodowałoby u niego chyba palpitację serca (hmm, na dłuższą metę zabieg być może opłacalny). Mapy do wszelkich gier strategicznych są mile widziane, a z publikacją nie będziemy czekać, aż uzbiera się określona pula materiałów do danej gry.

III. „Obserwuję ze sporym zniechęceniem polski rynek gier. Owszem, dystrybutorzy nie najgorzej już sobie radzą ze sprowadzaniem gierek, ale gdzie nasze rodzime, polskie gry? I jeszcze, żeby były w polskim klimacie! Jedna gra Polanie wiosny nie czyni, zwłaszcza że w stosunku np. do Warcrafta jej jakość ma się tak, jak motocykla WSK (Wieśniaku, Śmierć Kupiłeś!) do Harleya. A przecież w polskiej historii i tradycji wojskowej nie brakuje kapitalnych momentów. Jest to materiał zarówno na grę strategiczną, z naciskiem na gospodarkę czy politykę, jak i typową strategię wojenną (może być nawet czasu realnego). Okres rozbicia dzielnicowego i walka polskich książąt i książątek o koronę to zły temat? A stanąć na czele Powstania Listopadowego i dać w d... Ruskim? Wiadomo przecież (wystarczy przeczytać podręcznik do historii), że wodzowie powstania zawalili sprawę politycznie na całej linii, bo militarnie wojna była do wygrania. Dlaczego Amerykanie mogą robić sobie dziesiątki gier o swojej nudnej wojnie secesyjnej, a nas nie stać na zabawę z własną historią? Przecież w grze strategicznej nie musimy mieć supergrafiki, filmów czy ekstradźwięku. Wystarczy pomysł, zgrabnie ułożone scenariusze i wysoka inteligencja komputera. Do tej pory próby były raczej żałosne (Piotrków 1939, Bastion itp.), teraz ma się ukazać gra Clash - jak czytam o niej informację, to widzę, że równie dobrze mogliby ją zrobić Amerykanie, Niemcy czy Rosjanie. Powinniśmy brać przykład z Japończyków, którzy swoją kulturą, historią i filozofią potrafili opętać cały świat. Jasne, że nie mamy środków, żeby zrobić aż taką karierę, ale może chociaż firmy podjęłyby jakieś próby? Daję słowo, że fajną polską gierkę, dotyczącą polskiej historii kupiłbym przed każdą zachodnią produkcją. A jestem pewien, że takich ludzi jak ja jest całkiem sporo. Ponoć mamy dobrych programistów, ale szkoda, że jakoś nie przekłada się to na nowe tytuły. Może pisma komputerowe powinny się włączyć w ożywienie polskiego rynku?"

Bolo

Zrobienie interesującej gry wiąże się z naprawdę dużymi kosztami i niewiele firm stać na taki wydatek. Ale - jak widać na przykładzie Polan - polska strategia może się cieszyć sporą popularnością. Też chętnie zobaczyłbym tytuły nawiązujące do polskiej historii, zwłaszcza czasów, kiedy Polska była mocarstwem. A gra o wojnie radziecko-polskiej z 1920 roku? Cud nad Wisłą i tak dalej. Z całą pewnością takie gry mogłyby nam dać, oprócz rozrywki, trochę wartości edukacyjnych, a nawet (choć może to zabrzmieć nieco pompatycznie) wzmocnić poczucie godności narodowej. Ktoś kiedyś powiedział, że naród, który zapomina o własnej historii, przestaje być narodem. Niedługo będziemy znali na pamięć kolejność i wyniki bitew w czasie wojny secesyjnej, a sukcesy polskiego oręża będą dla nas terra incognita. Inna sprawa, że wojna secesyjna nie była wcale nudna, zwłaszcza kiedy (tak jak ja) jest się wiernym stronnikiem Południa i wymyśla się, co też Południowcy powinni byli zrobić, aby zwyciężyć. Nie widzę raczej możliwości, aby to pisma komputerowe jakoś, jak piszesz, ożywiały rynek pod tym względem. W końcu pisma mają inne zadania i inne kłopoty.

ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Wiadomo, że odpoczynkiem dla wojownika jest kobieta, a wśród kobiet nie ma to jak słodkie blondynki z niebieskimi oczami (dużyyyymi!!!). Dlatego też w EKG rozpoczniemy druk dowcipów o blondynkach. Przysyłajcie je, tylko niezbyt! obsceniczne. Na razie moje dwa ulubione:

1. Pytanie: Co robi blondynka, gdy obudzi się rano? Odpowiedź: Myje zęby, przedstawia się i idzie do domu.
2. Pytanie: Dlaczego blondynek nie należy głaskać po głowie? Odpowiedź: Bo im echo może rozerwać czaszkę.

To tyle w tym miesiącu. W przyszłym spodziewajcie się ostatecznych wyników naszej ankiety na najlepszą grę strategiczną wszech czasów oraz podsumowania (jeszcze nie ostatecznego, bo do stopnia generała nikt nie doszedł) wyników konkursów.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 10/97

....

Imię i nazwisko

....

....

Adres

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

ANKIETA EKG

....

....

Najlepsza gra strategiczna



Po trzech miesiącach powracam do Waszych ulubionych dyscyplin sportu: koszykówki i piłki nożnej. Lub, jak kto woli, piłki nożnej i koszykówki, chociaż więcej będzie o baskecie. W KS Gambler żadna z ww. gier zespołowych nie była, nie jest i nie będzie uprzywilejowana. Obie zajmują w Klubie ex aequo pierwszą pozycję! Jedyne, co może zakłócić tę równowagę, to brak dobrych gier, zajmujących się tymi dyscyplinami sportu, na polskim rynku komputerowym. A to wydaje się dość nierealne.

Jak Wam się podoba.... Klub, czyli fajka pokoju

Zaczynamy od komentarzy do kontrowersyjnego listu LiveWire'a z lipcowego Gamblera. (Większość dosadnych i obraźliwych określeń opuszczono, aby uwypuklić konkretne argumenty.)

„Piszę do Was, gdyż chcę uchronić moją ukochaną dyscyplinę sportu - koszykówkę - od bezsensownych zarzutów, jakie skierował w jej stronę autor listu zamieszczonego w Gamblerze 7/97.

Koleś pisze, że „koszykówka jest mniej efektowna od piłki nożnej". Ależ oczywiście, „założenie kosy" zawodnikowi, który wyprzedził obrońcę, chwycenie go za nogi, strzelenie bramki ręką, kopnięcie przeciwnika korkami w twarz, naskok butami na klatkę piersiową widza czy bójki na boisku są efektowne. Ale to chyba nie są najważniejsze elementy gry w piłkę nożną.

W dodatku mówi, że w koszu nie ma techniki. A guzik prawda! Przecież wyskoczenie w górę na ok. 80 cm, wykonanie półobrotu w powietrzu, złapanie piłki i włożenie jej do kosza na pewno wymaga większych umiejętności niż kopnięcie piłki w kierunku bramki o wymiarach bodajże 7 na 2,4 metra."

MoSaD (Master of Sport and Disaster) & Pudel z Zakopanego

„LiveWire pisze, ze piłka nożna jest efektowniejsza od basketu. G... prawda. To przecież zależy od indywidualnych upodobań. Fakt, że przez ponad trzy lata trenowałem soccer w klubie, nie przeszkadza mi wcale zarywać nocy przed egzaminami na oglądanie NBA Finals '97. Albo podziwiać turniej tenisowy na kortach poznańskiej Olimpii, emocjonować się codziennymi relacjami z Tour de France. Każdą z tych dyscyplin uważam za jednakowo efektowną. Na swój sposób, oczywiście.

Jeśli według niego mecze koszykówki to festiwal fauli, to piłka nożna jest najbrutalniejszym sportem na świecie. ScooteR wie, w końcu był dentystą (czyt. piłkarzem), kilkadziesiąt razy leżał na murawie!"

ScooteR

„LiveWire uważa, że skoro piłka nożna jest dysypliną numer jeden na świecie, to musi być też na tym samym miejscu w Polsce i w KSG. Nic bardziej mylnego. Futbol utrzymuje się w naszym kraju głównie dzięki transmisjom telewizyjnym (polityka TVP i Canal+), a także przez zbyt mało dynamiczne rozpowszechnianie innych dyscyplin. Ale nadchodzą zmiany.

W wielkie zdumienie wprawiło mnie stwierdzenie: „Poza tym, z koszykówki zrobiła się jedna wielka komercja. Ciągłe reklamy, afery prowokowane w celu zyskania popularności." Przepraszam, czy to Micheal Jordan zamordował kolumbijskiego piłkarza za strzelenie samobójczej bramki? Czy to Phil Jackson był trenerem Dynamo Kijów, gdy Ci przekupywali sędziego prezentując mu zestaw futer? Czy Kajetan Hądzalek (prezes PZKosz) prowadził korupcję w Olimpique Marsylia w przebraniu Bernarda Tapie? Czy Dominik Tomczyk bierze narkotyki jak Diego Maradona? Czy kibice Chicago Bulls rzucają na parkiet race i butelki, chcąc zabić arbitra? Niech LiveWire odpowie sobie na te pytania."

Marcin Kos(z)man

„List LiveWire'a bardzo mnie zdenerwował. Po części dotyczy bezpośrednio mnie, ale nie to jest głównym powodem, dla którego piszę. Chciałbym nadmienić, że przy graniu w PM3 nie używałem żadnych edytorów binarnych, nie korzystałem z ładowania, gdy coś mi nie wyszło, a poziomu trudności zmienić się nie da. Poza tym, nie grałem przez cały czas w jednym ustawieniu, aczkolwiek przez większość kariery towarzyszyło mi ono jako sprawdzone.

Jego argument o „przepychaniu" w baskecie jest nietrafny, ponieważ także w piłce nożnej przepychanie się jest nieodłącznym elementem gry. Wystarczy popatrzeć na wykonywane przez piłkarzy stałe fragmenty gry. Widać wyraźnie, że zawodnicy w polu karnym odpychają się dłońmi, łokciami i zastawiają wzajemnie, aby znaleźć najdogodniejszą pozycję. Zupełnie jak w koszykówce? I gdzie tu finezja, którą tak wychwala autor listu?

Kolejnym zarzutem wobec „kosza" jest jego komercja i afery. Przecież to jest kompletna bzdura! Powiedziałbym, że jest na odwrót. Największym komercyjnym przedsięwzięciem sportowym w Europie jest piłkarska Liga Mistrzów. Jak sama nazwa wskazuje, powinni w niej grać sami mistrzowie, tymczasem w tegorocznej edycji LM zobaczymy (prawdopodobnie) trzy drużyny z Niemiec, dwie z Anglii, Włoch itd. Nie wydaje mi się, aby wszyscy byli tu mistrzami."

Paweł „Count" Ojrzanowski

„Prezesie KSG!

Piszę do Twojego Klubu, z niepokojem patrząc w przyszłość. Powodem mojego zatroskania jest wyjątkowo nieudolna forma działu, w którym tematem przewodnim (sztucznie zresztą przez Ciebie podgrzewanym) stały się wojny na słowa zwolenników koszykówki i piłki nożnej. W rezultacie ponad połowa [odcinka - red.] to listy krytyczne wobec którejś z dyscyplin i jej zwolenników. To jakaś paranoja! Prawda jest taka, że próbujesz w ten sposób zachować popularność Klubu, a przecież od dawna modna jest zasada fair play.

Prawdę mówiąc, nie mam swojej ulubionej gry sportowej, lecz uważam, że dla dobra Klubu należy zaprzestać publikowania listów, w których kibice skaczą sobie do oczu. Nie dziwota, że potem na stadionach (oraz poza nimi) ludzie tłuką się kijami baseballowymi.

Myślę, że sprawiedliwe będzie - bez zbędnego marudzenia - podzielenie tego kącika na kilka poddziałów (np.: koszykówka, szachy, brydż, piłka nożna itp.) Skończ z idiotycznymi tendencjami do siania zamętu!

Co do listu LiveWire'a, to ma rację twierdząc, że mecz piłkarski jest efektowniejszym widowiskiem od meczu w kosza. Ale tylko w rzeczywistości, gdyż w świecie ułudy i iluzji (czyt. gry komputerowe) ciekawy może być nawet brydż.

Moje zdanie jest takie: co miesiąc w KSG głównym tematem powinna być inna dyscyplina sportowa, z niewielkimi dodatkami w postaci skrótowych informacji dotyczących pozostałych. Mam nadzieję, że wreszcie coś się ruszy, bo jak dotąd jest to najdenniejszy klub w Gamblerze. I pamiętajcie: fair play, panowie sportowcy."

Chaos 2000

Stanowisko Rady KSG (a zatem i moje) w sprawie sporu: „komu więcej miejsca, piłce nożnej czy koszykówce?" przedstawiłem na wstępie. Pokrywa się ono ze zdaniem znakomitej większości (75%) członków Klubu Sportowego, która uważa, że optymalna forma każdego wydania tego działu to: 45% piłki nożnej, 45% koszykówki i 10% innych sekcji sportowych. List LiveWire'a opublikowałem w celu poznania poglądów czytelników KSG na ten temat. Okazało się, że tylko margines chce czekać trzy miesiące na artykuł o swoich ulubionych sportach, bo cała strona KSG poświęcona została golfowi lub hokejowi. Wybrana przeze mnie forma okazała się skuteczna, choć kontrowersyjna.

Na zakończenie październikowego odcinka KS Gambler kilka rad dla grających w NBA Live '97. To dla tych, którzy przygotowują się do turnieju (Gambleriada, 24-26 października).

Taktyka zwycięstwa

„Gdy gram, zawsze staram się rozgrywać szybki kontratak (turbo, turbo, turbo). Czasami owocuje to faulami w ofensywie, ale nauczyłem się ich unikać. Kwestia wprawy. Natomiast gdy widzę, że kontratak będzie bezsensownym posunięciem (nie warto pchać rozgrywającego między czterech graczy przeciwnika) wracam spod kosza i czekam na linii rzutów za 3 pkt. Wtedy do mojego playmakera podchodzi zazwyczaj dwóch graczy, z czego wynika, że któryś z moich nadbiegających graczy (przypominam, że to jest nieudany kontratak) nie będzie kryty. Podaję mu więc piłkę, gdy znajdzie się metr ode mnie (tzn. bliżej kosza) i dwa punkty murowane.

Na przeprowadzanie ataku pozycyjnego nie mam recepty. Najlepiej chyba podpatrzeć, jak rozgrywa je komputer. Dużo podaje, aż w końcu jeden z jego zawodników uwolni się od swego „cienia" (gracza kryjącego) i będzie miał dogodną pozycję na zdobycie kosza.

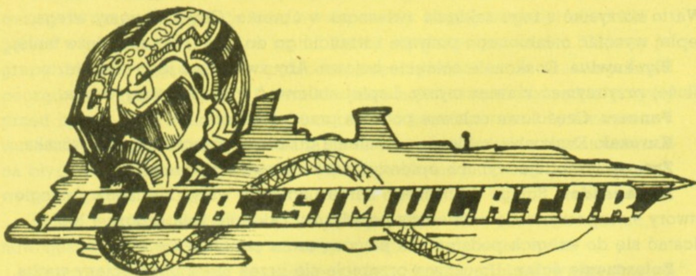
Znam natomiast kilka sprytnych sztuczek, które pomagają w rozgrywce.

Pierwsza - łapanie przeciwnika na faule. Mam piłkę w ataku pozycyjnym. Widząc, że sterowany przeze mnie zawodnik jest podwójnie kryty, wciskam turbo i on przebiega obok partnera z drużyny. Komputerowi gracze również przyspieszą. A ponieważ kryją bardzo blisko, to często zatrzymują się na partnerze, na którym się „obciąłem". Kilka takich sprowokowanych fauli i już mamy rzuty.

Kolejny niezły patent to „wypychanie". Gdy gracz przeciwnika wyprowadza piłkę, staję na jego drodze przy linii środkowej i staram się zastąpić mu drogę. Zawodnik wpada na mojego gracza i lekko się od niego odbija. Może to spowodować, że wróci z piłką na własną połowę, a to jest karane stratą piłki. Ta zagrywka rzadko wychodzi, ale zawsze jest to szansa na odebranie piłki. Modyfikacją tego chwytu jest „wypychanie" za boczną linię boiska."

Paweł „Count" Ojrzanowski

Kristoff, który owocnie przepracował letnią przerwę
(kristoff@lupus.waw.pl)



Cześć! Dziś czeka Was przydługi (co nie znaczy, że zły) wywód na temat Flying Corps i miażdżąca krytyka Pilota Nightmana! A więc do dzieła. Na początek jak zawsze:

Ogłoszenie

Sprzedam po okazyjnej cenie traktor pionowego wzlotu na paliwo atomowe. Info: 01-234 Wariatkowo, ul. Szurusów 145/23 tel. 997 (w całym kraju).

Porady wujka Chucka

„Do: col. Zgred Killer/Gambler
Temat: Flying Corps

Od ponad miesiąca grywam we FLYING CORPS. Myślę, że zebrałem wystarczająco dużo doświadczeń, aby podzielić się uwagami z początkującymi graczami. Uwaga - grywam na pełnym realizmie lub, jak kto woli, z maksymalnymi utrudnieniami: wiatrem, turbulencjami, efektami żyroskopowymi itp.

Radzę zaczynać od zestawu misji The Spring Offensive. W kilku pierwszych zadaniach możemy poprawić swoje umiejętności. Największym problemem jest konieczność latania w początkowym okresie Camelem (dopóki nie zostaniemy dowódcą eskadry). Opanowanie tego samolotu jest nie lada wyczynem i radzę, gdy to tylko będzie możliwe, przesiąść się na SE5A, który stanowi znacznie stabilniejszą platformę strzelecką, a jego nieco gorsza zwrotność jest do zaakceptowania.

Prawdziwym wyzwaniem dla myśliwca jest kampania The Flying Circus z bratem sławnego Manfreda, Lotharem Richthofenem w roli głównej. Trzykrotnie musiałem zaczynać tę kampanię od nowa. Program konsekwentnie ôblicza straty własnej eskadry i przy przekroczeniu pewnej liczby bezwzględnie odsyła Lothara na front wschodni. Do pasji doprowadził mnie przypadek, kiedy po straceńczej misji uzyskałem 16 zwycięstw, a 1 (słownie - JEDNA!!!) strata spowodowała przedwczesne zakończenie kampanii. Albatros pod względem pilotażu jest bliższy stabilnemu i szybkiemu SE5A, natomiast utrzymanie Fokkera D1 w locie poziomym jest podobnie trudne jak Camela. Przezbrojenie jednostki na Fokkery ma jeden zasadniczy plus - nie mamy problemu z rozróżnieniem, kto swój, a kto obcy. Brytyjskich Triplanów do tej pory nie udało mi się spotkać [Nic dziwnego, ich po prostu nie było - Z.K.].

Problem strat własnej eskadry godzien jest dokładniejszego omówienia. Nawet najlepszy pilot nie będzie w stanie osłonić wszystkich swoich pilotów, tym bardziej że w tej grze często sam nie jest w stanie wyjść cało z opresji. Rozwiązaniem są często wykonywane save'y (ja to robię po każdym w miarę udanym locie) i ograniczenie liczby samolotów naszej eskadry w misjach skazanych na niepowodzenie (np. przewaga myśliwców wroga 3:1). W ekstremalnym przypadku prowadzi to do tego, że sami rzucamy się na dywizjon(y) wroga, zestrzeliwując ile się da, a po odniesienu uszkodzeń (jeśli mamy szczęście) lądujemy awaryjnie na przygodnym polu. Tym sposobem zaliczamy kilka(naście) zwycięstw i odbębniamy niebezpieczną misję. Może następnym razem będą to powolne bombowce, mniam, mniam.

Oto 10 przykazań pilota, którego okres przeżycia optymistycznie kalkuje się na 3 dni.

1. Opanuj technikę wychodzenia z korkociągów.

Warto w misjach treningowych popróbować ciasnych zakrętów, aż do wpadnięcia w korkociąg. Ma to dwie zalety - poznajemy zachowanie samolotu przy prędkości krytycznej i uczymy się wyprowadzać samolot z korkociągu - jest to istotne, gdy w ferworze walki nasz płótniak nagle zwinie się w korkociąg.

2. Nigdy nie przyjmuj spotkania czołowego - łeb w łeb.

Przeciwnik komputerowy dobrze strzela i z takiego spotkania na pewno wyjdziesz z uszkodzeniami, o ile w ogóle wyjdziesz. Duże ryzyko kolizji.

3. Unikaj walki w chmurach.

Chmury są zrobione naprawdę fajnie, lot ponad nimi daje wiele przyjemności - jednak mleczna wata nie ogranicza widoczności komputerowemu wrogowi. Jest to chyba niedoróbka programu. Odpada przez to możliwość chowania się w chmurach (jaka szkoda!!!).

4. Strzelaj krótkimi, dobrze wymierzonymi seriami.

Oszczędzaj amunicję, w wielu bitwach możesz z myśliwego stać się zaszczutą zwierzyną, gdy zabraknie Ci amunicji. Ja uważam, że najwcześniejszym możliwym momentem na otwarcie ognia jest chwila, gdy wyraźnie widać prześwit między górnym a dolnym płatem npla (oczywiście, gdy patrzymy przez celownik z godziny szóstej wroga).

5. Staraj się zawsze zestrzelić leadera - dowódcę wrogiej formacji.

Wydaje mi się, że po stracie dowódcy jednostka wroga często traci animusz i można ją zestrzelić znacznie łatwiej, niż wcześniej. Podobny efekt utraty odwagi występuje zazwyczaj w walce z samolotem wroga - lekkie draśnięcie serią, bez widocznych oznak trafienia, powoduje wyrównanie lotu nieprzyjaciela i zabawa jest zakończona.

6. Zwracaj uwagę na wybuchy artylerii plot.

Nad naszym terenem potrafi ona bezbłędnie wskazać aeroplany npla, natomiast nad terenem wroga jest dokładnie odwrotnie. Szybka identyfikacja wroga i zajęcie odpowiedniej pozycji do ataku to połowa sukcesu. Klawisz F1 w gąszczu walki rzadko zdaje egzamin.

7. Uważaj cały czas na prędkość.

Zbyt duża prędkość zazwyczaj ogranicza czas celowania i efektywnego ognia (o takim drobiazgu jak kolizja nie wspominając), zbyt mała powoduje niebezpieczeństwo, że ktoś zajmie się szybko Twoim ogonem.

8. Tylnych strzelców możesz olać.

Zazwyczaj ogień tylnych strzelców jest zupełnie niegroźny, nawet jeśli uzyskują trafienia, to w 99% przypadków niegroźne.

9. Uważaj na latające szczątki samolotów i rozlatujące się samoloty.

Nie ma chyba nic gorszego niż przypadkowe oberwanie szczątkami npla, szczególnie kiedy rozleciał się tuż przed Twoim nosem.

10. Jeśli odniosłeś uszkodzenia, a maszyna jest sterowna i znajdujesz się nad własnym terytorium - ląduj. Udawanie bohatera i walka na uszkodzonej maszynie to głupota. Silniki i tak mają często za małą moc do walki w pionie, a gdy samolot zostanie uszkodzony, Ty jesteś prawie trupem.

I tym optymistycznym akcentem chciałbym zakończyć ten przydługi tekst, życząc tylu startów, co lądowań."

Dariusz Tymiński (tyminski@polbox.com)

W imieniu szerokich rzesz użytkowników Flying Corps i różnych latadełek z płótna i tektury, będących kandydatami do użyźnienia gleby - dziękuję! - Z.K.

Za fajerą

Teraz wspomniana krytyka Pilota Nighmana. Broń się!

„Od: inlog@silesia.top.pl

Mam taką cichą nadzieję, że rzucam ten liścik w odpowiednią komórkę. W każdym razie proszę przekazać to do Club Simulator (do col. Zgreda Killera) [przekazano, odebrano, podpisano, przyjęto do Klubu - Z.K.].

Będę mianowicie nawijać na temat ostatniego listu osobnika o pseudonimie »Pilot Nightman«, traktującego o grze »Grand Prix 2« (Gambler 7/97).

Nie mam specjalnie za dużo czasu, ponieważ korzystam z modemu mojego taty. Pragnę przekazać mu jedynie tyle, że czasy, które on »wykręcił« na Monzie są w mojej ocenie gdzieś tak między »mini« a »midi« (korzystam ze skali umieszczonej na Pampersach). Uważam tak, ponieważ już pierwszy mój czas był lepszy od tamtego pseudowyczynu o 1,458 s, a kolejny był już poniżej 1:30,000, konkretnie - 1:29,629.

Jeszcze jedna rzecz. Mogę się tylko domyślać, że czas trzech okrążeń to czas wyścigu typu »Quickrace«. Więc pragnę zakomunikować, że to również pobiłem i to bardzo dotkliwie (nie dosłownie :-). Zapewne myślicie sobie, że mądrala podrasował bolid i szpanuje. Nic bardziej błędnego. Jedyną różnicą było to, że jeździłem w stajni Williams-Renault (w końcu uważacie, że wszystkie bolidy mają takie same osiągi)."

Scrappy

Myślę, że Pilot Nightman powinien pojeździć trochę i przysłać czasy nokautujące Scrappy'ego. Czekamy na odpowiedź! - Z.K.

Konkurs „Kit Car"

Teraz chciałbym ogłosić prywatny konkurs na wiedzę o rajdach i samochodach rajdowych. Zahaczymy również o tuning zwykłych samochodów i firmy nim się zajmujące.

Chcecie się wykazać? Nagród na razie nie przewiduję. Będę mógł tylko wskazać zwycięzców na łamach naszego elitarnego i niezwykle prestiżowego Klubu! Co miesiąc będzie jedno pytanie. Czasami trudne, czasami łatwe. Dzisiaj jedno z łatwiejszych.

Czym zajmuje się firma REMUS?

Jak zwykle na odpowiedzi czekam do końca miesiąca. Przypominam - jest to tele-durniej nie dla pieniędzy, a dla sławy!

Widzimy się (czytamy) jak zwykle za miesiąc. Jak zwykle czekam na listy.

col. Zgred Killer



Pułapki i drzwi

Czujnik alarmowy (wymaga warsztatu o wielkości 1 segmentu, uaktywnia się 12 razy, potem jest automatycznie wymieniany). Jeżeli na pole, na którym czyjnik się znajduje wejdzie nieprzyjaciel, włącza się alarm, który wzywa do walki znajdujące się w pobliżu nasze stwory.

Pułapka gazowa (9, 5). Nie jest zbyt niebezpieczna. Zabija skutecznie wrogie chochliki, ale silniejszym potworom i bohaterom nie czyni większej krzywdy.

Pułapka elektryczna (13, 12). Bardziej niebezpieczna od pułapki gazowej. Może dotkliwie zranić nawet silnego wroga.

Pułapka magmowa (17, 1 - nie może być wymieniona). Po aktywacji tworzy się malutkie (1 segment) jeziorko lawy, w które wpada wróg. Nie jest zbyt skuteczna - zadaje niewielkie rany. Jednak może zablokować korytarz, dlatego właśnie w korytarzu warto ją zbudować. Zawsze możemy przez jeziorko przerzucić most, a w razie potrzeby zburzyć go...

Kamienny głaz (17, 1). Wyjątkowo skuteczna pułapka, ponieważ może zniszczyć całą grupę intruzów (w jednym wypadku wrogi oddział był tak duży, że kula rozpadła się, zanim udało jej się zabić wszystkich!). Należy ją ustawić w długim prostym korytarzu tak, by wróg nie mógł uciec...

Pułapka mocnego słowa (21, 3 - nie jest automatycznie wymieniana). Ma swoją siłę... Jej wadą jest niewielka liczba aktywacji.

Drzwi drewniane (warsztat o wielkości 10 segmentów). Najlepiej używać ich tylko w wewnętrznej części naszego labiryntu, np. do odgrodzenia komnat przeznaczonych dla rogatego rozpruwacza.

Drwi okute (13). Nieco lepsze od poprzednich.

Drzwi żelazne (17). Mogą na chwilę zatrzymać grupę wrogów.

Drzwi magiczne (21). Najlepsza zapora. Wbrew temu, co możemy przeczytać w instrukcji, drzwi te można zniszczyć nie tylko metodami magicznymi.

Drzwi są ustawiane w wybranych przez nas miejscach natychmiast, natomiast pułapki muszą być przetransportowane do określonego segmentu przez chochliki. Nie należy od razu umieszczać pułapki, bo warsztat będzie produkował kolejną taką samą zamiast innej, skuteczniejszej.

Dobrze wykorzystane pułapki i drzwi stanowią doskonałą broń defensywną. Umieszczane pojedynczo w dużych jaskiniach są nieskuteczne. Powodują tylko lekkie zranienia wroga, choć tworzą dobrą zaporę przeciw chochlikom. Warto koncentrować je w wąskich, długich korytarzach - wróg może zostać zmuszony do wycofania się, a jeżeli pójdzie naprzód, będzie uaktywniał kolejne pułapki...

Najlepiej łączyć pułapki z drzwiami. Na przykład kolejno: mocnego słowa, gazowa, elektryczna i na koniec - drzwi magiczne. Atakująca coś takiego grupa zostanie poważnie osłabiona.

O rozbrajaniu wrogich pułapek

Aby uniknąć kamiennych kul, należy stosować często zaklęcie Oko Zła. Jeżeli za drzwiami znajduje się pułapka tego typu, lepiej do ich wyważenia używać pojedynczych stworów. Potem wybieramy odpowiedniego potwora (najlepszy jest ork na 10. poziomie) - wcielamy się w niego, aktywujemy pułapkę i uciekamy (należy pamiętać o zaklęciu „przyspieszenie").

Prymitywna metoda rozbrajania innych pułapek to wysyłanie potworów, by zaktywowały pułapkę tyle razy, aż przestanie działać. Bardziej wyrafinowana metoda: położyć na sąsiednich polach naszą posadzkę. Potem ustawić na pułapce znak „do broni" i wybrać jednego silnego stwora, aby ją uaktywnił. Następnie trzeba poczekać, aż pułapka przestanie działać i postawić obok chochlika. Powinien przejąć pole, zanim pułapka uaktywni się ponownie.

Czary

Opętanie. Pozwala kontrolować dowolnego stwora.

Chochlik. Tworzy nowego chochlika. Każdy następny jest droższy od poprzedniego, dlatego lepiej nie przesadzać...

Oko Zła. Pozwala zaglądać w niedostępne rejony podziemi. Warto skorzystać z niego, gdy coś usłyszymy, a także przed rozszerzeniem naszego lochu.

Przyspieszenie potwora. Warto wykorzystać to zaklęcie do przyspieszania powolniejszych stworów, np. smoka.

Przymus. Do końca trwania zaklęcia wszystkie stwory będą bez odpoczynku kontynuowały aktualną pracę.

Do broni. Zaklęcie, które pozwala nam kierować grupą potworów. Skuteczne w wypadku ataku na wrogi loch oddalony od zajętych przez nas terenów.

Niewidzialność. Pozwala ukryć stwora. Można użyć czaru, jeżeli uda nam się doprowadzić pojedynczego potwora do wrogiego Serca Labiryntu. Wtedy potwór może bezkarnie zniszczyć Serce, jeśli nie zaatakuje żadnego wroga...

Audiencja. Prosta metoda szybkiego ściągnięcia stworów do obrony naszego Serca Labiryntu.

Zawalenie. Skuteczna metoda ataku na wroga znajdującego się w niewielkim pomieszczeniu (warto przytrzymać dłużej klawisz myszy, choć kosztuje to nieco drożej). Nawet niewielkie zawalenie to dobra metoda na rozbicie grupy bohaterów. Potem możemy spokojnie wykańczać pojedynczych osobników.

Uzdrowienie. Leczenie to skuteczny sposób przedłużenia toczącej się walki. Warto korzystać z tego zaklęcia zwłaszcza w obronie. Gdy atakujemy wroga, lepiej wycofać osłabionego potwora i wrzucić go do leża - tak jest dużo taniej.

Błyskawica. Doskonałe zaklęcie bojowe. Aby zwiększyć jego siłę, warto dłużej przytrzymać klawisz myszy. Lepiej atakować większe grupy wroga.

Pancerz. Częściowa ochrona potwora przed atakiem.

Kurczak. Doskonałe zaklęcie - zamienia groźnego przeciwnika w kurczaka...

Zaraza. Powoduje wybuch epidemii wśród wrogich stworów.

Armageddon. Ściąga do naszego Serca Labiryntu wszystkie nasze i wrogie stwory - rozpoczyna się ostateczny pojedynek. Zaklęcie zbyt drogie - lepiej dostać się do wrogich podziemi za pomocą czaru „zniszczenie ścian".

Zniszczenie ścian. Umożliwia przebicie się przez umocnione ściany wroga. Lepiej wcześniej zapoznać się ze strukturą wrogiego lochu i przebić się jak najbliżej Serca Labiryntu.

Niespodzianki

Ważnym elementem gry są „niespodzianki" (kolczaste kule). Umożliwiają podniesienie poziomu doświadczenia wszystkich naszych stworów, odkrycie całej mapy, kradzież bohatera, odnalezienie ukrytego poziomu... Jedną z ważniejszych jest „przeniesienie potwora" - na następnym poziomie będziemy mieli przynajmniej jednego wytrenowanego pomocnika. Osobiście preferuję smoka na 10. poziomie, dobrym pupilkiem jest także wampir. Od 17. poziomu nie możemy znaleźć „przeniesienia stwora". By zapewnić sobie odpowiedniego towarzysza, należy wtedy skorzystać z ukrytych poziomów (można to robić wielokrotnie).

Czasami na niespodzianki trafiamy przypadkowo. Częściej jednak musimy w ich poszukiwaniu przeryć wzdłuż i wszerz cały loch - tunele oddzielone od siebie pasem ziemi o szerokości 2 segmentów. Niespodzianki znajdują się czasami we wrogich lochach, często zabezpieczone pułapkami.

„Wielkie poszukiwania" najlepiej prowadzić po pokonaniu wroga. Niestety, gra Dungeon Keeper ma pewne tendencje do wieszania się podczas „prac wykopaliskowych". Lepiej więc pamiętać o zapisaniu gry...

Poziom 20. - Ptaszkoćwierkowo

Jedyny NAPRAWDĘ trudny poziom. Należy ostrożnie rozpocząć rozbudowę. Na północ od naszego lochu znajduje się zbiornik wodny, w którym żyją „białe" macki (poziom 10.). Na początku gry jesteśmy absolutnie nieprzygotowani do walki z nimi. Można spokojnie rozbudować loch w południowej części mapy oraz wydobywać złoto i klejnoty.

Z naszego głównego kompleksu lochów powinien prowadzić jeden długi korytarz, w którym warto postawić przynajmniej dwoje drzwi magicznych i dwie kamienne pułapki (tak na wszelki wypadek). Warto dorzucić kilka pułapek w pobliżu Serca Labiryntu. Takie postępowanie może wydawać się nieco paranoiczne, ale zapewniam, że nie ma w nim wielkiej przesady.

Na południe od pokładów złota znajduje się kilka teleportów. Na wschód - 2 niespodzianki podwyższające poziom doświadczenia. Zanim ich użyjemy, należy poczekać, aż w podziemiach pojawi się więcej stworów (najlepiej ok. 30).

Dalej na wschód znajduje się pusty kompleks lochów „białych" - kolejne 2 niespodzianki podwyższające poziom oraz teleport. Wszystkie napotykane teleporty warto nieco „zabezpieczyć". Jeżeli są to niewielkie komnaty, dobrze jest wzmocnić ich ściany, a w wyjściu ustawić kamienną kulę i drzwi - bohaterowie będą mieli odpowiednie powitanie.

Gdy już rozbudujemy nasze lochy (wszystkie typy komnat), stwory wynajdą wszystkie czary, postawimy więcej drzwi i pułapek - można ruszyć na północ. Musimy pokonać macki - najlepiej je złapać i poddać torturom (przyda się kilka silnych duchów).

Za zbiornikiem wodnym znajduje się „biała" forteca. Wiedzie do niej tylko jedna droga lądowa (nie mamy mostu!). Należy zaatakować zachodnie drzwi (po drodze macki, za nimi kamienne kule). Potem poruszamy się korytarzem, skręcając ciągle w prawo - tam znajduje się Serce Labiryntu (loch jest opuszczony, po drodze tylko jedna pułapka gazowa, z boku kamienna kula). Po zniszczeniu Serca możemy splądrować loch (dwie niespodzianki - wskrzeszenie stwora i podwyższenie poziomu).

Tutaj spotka nas niemiła niespodzianka. Avatar w ramach rewanżu przysyła dwoje przeciwników na poziomie 10. - wiedźmę i... rogatego rozpruwacza. Musimy ich pokonać, a w nagrodę dostaniemy... rogatego, również na 10. poziomie.

Na północy znajdują się dwa wyjścia, a za nimi, oddzielony kolejnym zbiornikiem wodnym, loch „niebieskiego". Trzeba w tych wyjściach postawić magiczne drzwi i zamknąć je, by nasze stwory nie atakowały drzwi wiodących do labiryntu „niebieskiego". Nie należy atakować wroga i zabijać jego sług, ponieważ może nastąpić „wampiryzacja", a z 20 wampirami na poziomie 10. nikt jeszcze nie wygrał...

Musimy zająć długi korytarz prowadzący przez „skałę nie do przebicia" na wschodzie. Na jego końcu, za magicznymi drzwiami, na oblanej lawą wysepce znajduje się Avatar. Można go zabić, lepiej jednak wykorzystać smoki z ich „mocnym słowem", by rzucić go za lawę do drzwi prowadzących do lochu wroga (są trzy - zniszczy pierwsze, znowu przysyłamy smoki, które odrzucają go za kolejne, itd.). Za ostatnimi drzwiami znajduje się Serce Labiryntu! Potem możemy spokojnie poczekać, aż „niebieski" rozprawi się z Avatarem (można włączyć nasze siły do akcji pod koniec „dyskusji") - trzeba go zabić.

Poddani Avatara i tak wskrzeszą nieboszczyka. Teraz musimy przerzucić wszystkie nasze potwory do leża, by wypoczęły. Lepiej zamknąć chochliki gdzieś w bezpiecznym krańcu lochu. Zbliża się generalny szturm. Główne grupy „białych" pojawią się w północnej części jaskini, która istniała już na początku gry (przy wejściu). Do walki z nimi należy rzucić wszystkie potwory - przed innymi oddziałami powinny nas chronić konstruowane i ustawiane wcześniej pułapki. Zabicie czy złapanie Avatara to naprawdę trudna sztuka - na błyskawice, leczenie i kurczaka (dla jego obstawy, bo sam jest odporny) wydałem ponad 150 tys.!

Potem musimy zaleczyć rany, uzupełnić zapasy złota oraz wytrenować nowicjuszy, którzy pojawili się na miejscu zabitych podczas walki.

Teraz przychodzi kolej na „niebieskiego". Musimy zdobyć „wyspę Avatara". Budujemy most (dostaliśmy go po zabiciu pierwszego wcielenia Avatara) i zajmujemy komnatę wroga. Później należy skoncentrować wszystkie stwory, które mogą pokonać lawę (smoki, rogatego i duchy) i zaatakować Serce Labiryntu (do broni). Potem możemy postawić kolejny most z drugiej strony wyspy i doprowadzić pozostałe potwory. Jeżeli będziemy mieli lepiej wyszkolone stwory i nieco szczęścia, powinniśmy zwyciężyć.

Jacek Ilczuk

VANDAL HEARTS (PSX)



Optymalna grupa:
Clint - swordsman, dualist.
Diego - bowman, sniper.
Eleni - sorcerer, enchanter.
Sara - bishop, archbishop.
Huxley - bishop, archbishop.
Dolan - guardsman, dragoon.
Grog - guardsman, dragoon.
Kira - hawknight, skylord.
Darius - hawknight, skylord.
Zohar - sorcerer, enchanter.

Dolana albo Groga możesz szkolić tak jak Clinta, czyli do profesji dualist (różnice: dualist jest szybszy i odporniejszy na magię, a dragoon bardziej wytrzymały na ciosy i potrafi zadawać mocniejsze uderzenia). Nie radzę wybierać drogi „monk, ninja" dla bohaterów stosujących czary - te profesje nie mają silnych czarów ofensywnych ani silnych leczących.

Nasz główny bohater, Ash, może uzyskać specjalny status Vandaliera. W tym celu musi odnaleźć sześć kluczy, zanieść je do Dojo (w ekwipunku Asha) i zgodzić się na odbycie próby (będzie to walka). Trzeba pamiętać, że nie wystarczy tylko zwyciężyć na polu bitwy, najważniejsze jest wyniesienie z niej Pryzmatu (Prism).

Nova Key

Po zwycięstwie na plaży niedaleko Minato i pokonaniu ogromnej mrówy zgłoś się do kobiety w tawernie - otrzymasz Nova Key. Z Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, która na pierwszy rzut oka wydaje się nie do wygrania. Jest jednak pewna metoda. Ustaw całą grupę tak, aby jej członków zasłaniało zbocze góry. Łucznicy wroga mają fantastyczny zasięg (ze szczytu góry mają pod kontrolą niemal cały teren), ale jeśli ukryjesz grupę, będą musieli zejść całkiem blisko. Jednak na początku należy przetrzymać atak dwóch Duchów i dwóch Iskier - najlepiej bez strat własnych, choć nie jest to proste. Potem ustawieni pod ścianą góry łucznicy i mag mogą zacząć likwidować golemy (dla grupy na tym poziomie doświadczenia, bardzo niebezpieczne), ale trzeba też jak najszybciej zniszczyć wrogich łuczników. Kiedy sytuacja nieco się wyklaruje, wyślij kogoś do skrzyni i zabierz Prism.

Earth Key

W tawernie w Yuzu spotkasz chłopca, który opowie Ci, że na bagnach zgubił dziwny owoc. Musisz odnaleźć owoc i oddać chłopcu, w zamian otrzymasz Earth Key. Banana znajdziesz na Loris Beach, pośrodku fioletowego krzyża na południowym wschodzie mapy. Z Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, tym razem bardzo łatwej do wygrania.

Mana Key

Klucz ten znajdziesz na polu bitwy, która zaczyna się po ucieczce Clinta i reszty jego grupy z więzienia. Tu walczysz z Dumasem i jego zbrojnymi. Żeby uzyskać Mana Key, musisz otworzyć tajne przejście (wchodząc jak zwykle na podnośnik) i zbadać charakterystycznie oznaczone miejsce na podłożu.
Po wizycie w Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, gdzie masz tylko jednego wroga i mnóstwo skrzyń. Niestety, nie zawierają skarbów, lecz mimiki (czyli atakujące potwory). Przede wszystkim sparaliżuj wrogiego żołnierza (jeśli pokonasz wszystkich przeciwników, zanim odnajdziesz Prism, to zostaniesz przeniesiony z powrotem do Dojo). Teraz otwieraj wszystkie skrzynie (dobrze mieć choć jednego hawknighta) - ja znalazłem Prism w skrzyni w lewym, górnym rogu mapy, ale być może to miejsce jest za każdym razem generowane losowo.

Chaos Key

Trzeba odnaleźć aż trzy drogocenne przedmioty, aby otrzymać ten klucz. Są to:

- **Macroman** - znajdziesz go w czasie bitwy o Ygdra Canyon, tam gdzie po raz pierwszy pojawiają się Sara, Amon i Dolan. Znajduje się on na północy - w miejscu, które jak zwykle wyróżnia się z reszty podłoża i które trzeba zbadać.
- **Tarot** - znajdziesz go podczas bitwy pod Basil Gate. Jest ukryty na południowym wschodzie - w miejscu, w którym trawa tworzy krzyż.
- **Ramen** - w trakcie bitwy, rozgrywanej w pociągu, znajdziesz go w pierwszym wagonie. Znajduje się w charakterystycznie oznaczonym punkcie niedaleko miejsca, gdzie stoi Dallas.

Te trzy przedmioty należy zanieść mężczyźnie w tawernie w mieście Kerachi. Z Dojo zostaniesz przetransportowany na miejsce bitwy. Walka z golemami jest banalnie prosta, ale czeka Cię też zagadka jak z Sokobana. Znajdziesz na mapie trzy skrzynie, które można popychać - dzięki nim będziesz mógł dojść do ukrytych na wzniesieniach golemów. Wszystkie trzy skrzynie będą potrzebne, abyś mógł dojść do skrzyni zawierającej Pryzmat. Jednocześnie musisz uważać, aby nie pozabijać golemów, zanim nie zdobędziesz Pryzmatu. Bardzo uważnie przesuwaj skrzynie - jeden zły ruch i zwycięstwo masz z głowy.

Logos Key

Uwaga! Aby go odnaleźć, musisz mieć w grupie latającą postać. W czasie walki ze smokiem (tam, gdzie prowadzi Leena) spenetruj pole lawy, naprzeciw miejsca, w którym smok znajduje się na początku bitwy. Logos Key będzie w ósmym kwadracie, licząc od góry i od lewej strony. Po odwiedzeniu Dojo zostaniesz teleportowany na pole bardzo czasochłonnej bitwy. Wszystko, co musisz tu robić, to trzymając się ścian piramidy cały czas iść naprzód. Uważaj przede wszystkim na magów, którzy będą Cię atakować bardzo nieprzyjemnymi czarami. Przed tą walką warto się zaopatrzyć w Mage Gems, ewentualnie Life Orbs. Pryzmat znajduje się w skrzyni tuż koło miejsca, gdzie grupa rozpoczyna bitwę.

Heaven Key

Dostaniesz go w tawernie w Szóstym Akcie od człowieka, który zobaczy, że masz 5 Pryzmatów. Po odwiedzeniu Dojo zostaniesz przeniesiony na pole bitwy, która tym razem toczy się na moście. Naprzeciwko masz wyborową grupę wrogich bohaterów, żołnierzy i magów. Jak zwykle, najpierw likwiduj magów. Tę bitwę (choć z pozoru wydawała się trudna) udało mi się skończyć ze stratą jedynie dwóch skylordów, których celowo wystawiłem na odstrzał ostatniej grupie nieprzyjaciół. Pryzmat jest w skrzyni na końcu mostu.

Kiedy uzyskasz już wszystkie Pryzmaty (czyli sześć), idź do Dojo i wybierz opcję Advance dla Asha. Zostanie on wtedy Vandalierem, a wszystkie jego cechy osiągną najwyższe poziomy. Poza tym będzie mógł korzystać z niedostępnych dotąd dla jego klasy czarów i dostanie nowy ekwipunek.

Oto rady do kilku trudniejszych bitew:

1. **Sand Dunes of Sea** - zanim macki zdołają sparaliżować Twoich bohaterów (a są bardzo skuteczne), musisz zabić mrówę. Macki odradzają się w każdej turze.
2. **Village of Yuzu** - nie wolno Ci zabić wszystkich zamienionych w zombie mieszkańców. Nie jest to łatwe, bo na cios każdy bohater odpowiada kontratakiem. Najlepiej rzuć czar Spellbind, aby sparaliżować kolejno kilku mieszkańców. Pamiętaj, że czas działania czaru jest ograniczony.
3. **Castle Ruins** - zamek możesz zdobyć tylko dzięki uruchomieniu dźwigów. Podziel drużynę na dwie równe grupy (w każdej healer) i staraj się trzymać pod ścianami, aby uniknąć strzał łuczników. Czary Twoich magów sięgają do murów, więc możesz atakować łuczników, którzy znajdą się przy samej krawędzi.
4. **Plain of Sorrow** - musisz obronić chociaż jedną z magicznych wieżyczek. Od razu obstaw ją swoimi czterema bohaterami i nie ruszaj ich z miejsca. Wrogowie w każdej turze się odradzają, będziesz musiał leczyć tylko najbardziej poszkodowanych herosów.
5. **Reed Highway** - musisz wyczekać, aż przeciwnicy dojdą wystarczająco daleko (odczekaj jedną turę po słowach Asha, że jeszcze trochę trzeba poczekać - pierwsze psy znajdą się za ostatnimi z Twoich bohaterów). Wtedy atakuj. Poślij Huxleya, aby za pomocą skrzyni zablokował przeprawę przez most. Przede wszystkim poluj na psy, bo są najszybsze. Przeciwnik będzie się starał uciekać i nie zaatakuje.
6. **Prison** - masz do dyspozycji Clinta, Eleni i dwóch łuczników. Juggernautów można pokonać tylko atakiem od tyłu lub związać ich czarem Spellbind i potem zaatakować z dowolnej strony.
7. **Khanos City** - wszystko, co musisz zrobić, to doprowadzić Asha do bram miasta. Nie wdawaj się w walki, bo nie masz żadnych szans! Poślij całą grupę naprzód - wrogowie zajmą się łucznikami i czarodziejami, a Ash przejdzie.
8. **Frontier Village** - poczekaj, aż wszyscy żołnierze wroga, znajdujący się na tyłach Twoich oddziałów, wejdą na most i wtedy przesuń przełącznik, zrywając most.

Jack „Vandalier" Peccara

Age of Empires (PC)

F6: cała mapa.

F7: wyłącza „fog of war".

Naciśnij CTRL+N, aby rozpocząć nową grę. Wróć do menu głównego i wybierz opcję „Single player". Wybierz tryb „Campaign". Od tej pory:

CRTL+W dodaje 1000 drewna...

CRTL+F 1000 żywności.

CRTL+G 1000 złota.

CRTL+S 1000 kamienia.

CTRL+Q błyskawiczne budowanie.

Ascendancy (PC)

Stwórz w DOS plik o nazwie **NOUGAT.LF**. Od tej pory podczas gry działają podane tu klawisze.

Na mapie planety:

I - zakończenie projektu.

O - planeta pełna ludzi.

R - odbijasz kolonię Obcym.

SHIFT+M - zwiększa maksymalną populację o jeden.

T - tworzy kolonię na nie zamieszkanej planecie.

W menu naukowym:

E - kończy obecny projekt.

O - wszystkie wynalazki.

Na mapie gwiezdnej:

1-7 - przełączanie między imperiami.

8 - pokazuje szlaki komunikacyjne i planety.

ALT+E - kradnie technologię.

C - status galaktyki.

L - wszystkie szlaki.

S - wszystkie gwiazdy.

Bedlam (PC)

W menu głównym zmień imię gracza na **GOD** (dużymi literami). Następnie rozpocznij nową grę albo ją załaduj (imię gracza w załadowanej grze musi również brzmieć GOD). Od tej pory jesteś nieśmiertelny. Za każdym razem, kiedy uruchomisz grę od nowa, musisz zmienić imię na GOD.

Uruchom grę z parametrem **/KARMA** - wszystkie typy broni i ekwipunek.

Blade Warrior (PC CD-ROM)

Wstukanie **self healing** w czasie gry podnosi żywotność do maksimum.

Blam! Machinehead (PC, PSX)

Hasła do poziomów:

1.2	Q58NM	LDZCQ	4HWGE
1.3	TDM75	UH8OT	X06BE
1.4	VO1PP	JCP6V	H4ULJ
2.1	0F20F	0HX8Y	OE95W
2.2	42W3T	JGK-P	5K5H7
2.3	VR4T2	6EZD5	SHCMM
2.4	1NBCX	CXVI6	PA3K1
2.5	ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ
3.1	2XVSD	AHO3J	S2MF-
3.2	W0J8H	3Y8-D	-7FRU
3.3	THYDH	0MZDU	3CZFK
3.4	1SOJ3	130BP	V2MW8
4.1	YCTS6	PUUKS	28SD1
4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
4.3	WS7Y6	HQPIW	BOFGK
4.4	2RHK4	RB9RU	Z1IT2
Koniec	UP405	C42R1	2MP3P

Capitalism Plus (PC)

Wstukaj **$$$***$$$** - masz 100 000 000 dolarów!

Carmageddon (PC)

W menu z wyborem mapy, pojazdu itd. wstukaj szybko **ENABLE** - masz dostęp do wszystkich torów, pojazdów oraz tricków. Gdy wyścig się rozpocznie, naciskaj F4 tak długo, aż pojawi się napis CHEAT MODE. Od tej pory:

F5 - naprawa.

F6 - włącza/wyłącza God Mode.

F7 - dodaje do czasu 30 sekund.

F8 - zatrzymuje czas.

F10 - dodaje jedno przejechane okrążenie.

F11 - 5000 kredytów.

F12 - włącza podgląd rywali (widok z zewnątrz).

SHIFT+F6 - pokazuje pozycję rywali na mapie.

SHIFT+F7 - dodaje do czasu 300 sekund.

SHIFT+F10 - dodaje jeden przejechany checkpoint.

SHIFT+F11 - tracisz 5000 kredytów.

CTRL+1 z klawiatury numerycznej - włącza/wyłącza latanie. Steruje się tak samo. Naciśnięcie 5 z klawiatury numerycznej sprowadza Cię na ziemię, 6 i 9 kontroluje pochylenie.

0 - bonus.

1 - megabonus.

2 - piesi nie mogą uciekać.

3 - piesi rosną.

4 - piesi wybuchają.

5 - Hot Rod.

6 - piesi dostają biegunki.

7 - God Mode.

8 - darmowe naprawy.

9 - natychmiastowe naprawy.

Kombinacje: SHIFT+cyfra, ALT+cyfra, SHIFT+ALT+cyfra i CTRL+cyfra dają mnóstwo innych ciekawych efektów.

Cave Wars (PC)

Kiedy uruchomisz grę, wstukaj **cave godmode**. Gdy wybierzesz sobie rasę i zaczniesz grać, masz na dzień dobry wszystkie wynalazki, czary i po 250 tys. minerałów, żywności i magii.

Daggerfall (PC)

W katalogu z Daggerfallem znajdź plik **Z.CFG**, załaduj do edytora tekstów i dodaj linię **cheatmode 1**.

Uruchom grę. W lochu naciśnięcie CTRL+F4 włącza i wyłącza God Mode, ALT+F11 stawia Cię z powrotem na podłodze, jeśli znajdziesz się w „pustce" (czasem trzeba nacisnąć te klawisze kilka razy).

Tworząc własny czar, zacznij jego nazwę od $ - rzucenie go będzie cztery razy tańsze. Jeśli zamiast symbolu dolara wstawisz wykrzyknik, będziesz mógł rzucić ten czar raz dziennie za darmo.

Jeśli znajdziesz loch, w którym skarb leży tuż za drzwiami, weź skarb, wyjdź z lochu i wejdź z powrotem do niego - skarb się odnowi.

Jeśli znajdziesz dom lub tawernę z ukrytym skarbem, zabierz go, zapisz grę i ponownie załaduj - skarb się odnowi.

Eraser: Turnabout (PC)

Naciśnij CTRL+W podczas strzelaniny - przechodzisz do następnej sceny.

Extreme Assault (PC)

W głównym menu wstukaj **levelx** (koniecznie ze spacją po x). W czasie gry naciśnij:

Alt+1 - amunicja.

ALT+2 - lepsza broń.

ALT+3 - energia.

ALT+4 - God Mode.

ALT+6 - koniec misji.

ALT+7 - dezaktywuje przeciwników.

ALT+8 - helikopter.

ALT+9 - czołg.

ALT+0 - zobacz sam...

Hardline (PC)

Na końcu pliku **HARDLINE.CFG** dopisz następującą linię:

CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???

Od tej pory:

X - God Mode.

Backspace - zabija wszystkich przeciwników.

Insert - zdrowie.

Page Up - dodaje amunicji do broni dodatkowej.

Home - dodaje amunicji do broni głównej.

JetFighter 3 (PC)

CTRL+X niszczy dowolny cel powietrzny, ale nic za to nie dostajesz.

Lost Vikings 2 (PC)

Kody do poziomów:

NTRO	1	Y0VR	17	BLKS	11	TNNL	27
1STS	2	0V4L	18	TLPT	12	H3LL	28
2NDS	3	T1N3	19	GYSR	13	4RGH	29
TRSH	4	D4RK	20	B3SV	14	B4DD	30
SW1M	5	H4RD	21	R3T0	15	D4DY	31
W0LF	6	HRDR	22	DRNK	16		
BR4T	7	L0ST	23				
K4RN	8	0B0Y	24				
B0MB	9	H0M3	25				
WZRD	10	SHCK	26				

Inne kody:

W4RP - skok na najwyższy osiągnięty poziom.

GHST - nieśmiertelność.

Outlaws (PC)

W trakcie gry wstukaj:

olairhead - latanie.

olash - nieskończona amunicja.

olcds - mapa.

olfps - frame rate.

olgps - współrzędne.

oljackpot - przedmioty.

olpostal - wszystkie typy broni.

olredlite - zatrzymuje wrogów.

olzip - teleport.

olscreening - animacje.

OLIMYELLA - God Mode.

OLER - zdrowie.

OLBOUNCE - superskok.

OLWIMPY - automatic reload.

OLTOMBSTONE - suicide.

Kody do poziomów:

olhideout

oltown

oltrain

olcanyon

olmills

olsimms

olminer

olcliff

olranch

Powerslave (PC)

W czasie gry wstukaj:

Lobocop - wszystkie typy broni.

Lobodeity - God Mode.

Loboswag - wszystkie przedmioty.

Lobopick - wszystkie klucze.

Lobosphere - cała mapa.

Loboxy - współrzędne.

Holly - u góry ekranu pojawia się miejsce, w którym możesz wstukać:

Level x - skok na poziom x.

Doors - otwiera wszystkie drzwi i odpala wszystkie pułapki.

Creature x - stawia przed Tobą stworka numer x:

x	Stworek	4	Basset	9	Alien Worker
0	Anubis	5	Magmantis	10	Alien Worker
1	Spider	6	Am-Nit	11	Omen Wasp
2	Mummy	7	Set		
3	Piranha	8	Kilmatikhan		

Reloaded (PC)

Na ekranie z postaciami wstukaj **ILOVEMYTEDDY** - możesz grać Fwankiem.

Na ekranie z opcjami wstukaj **IWANTTOWIN** - wybór poziomu.

Zapauzuj grę i wstukaj **RLSEFISGOD** - następny poziom, amunicja, Smart Bombs, bonusy i zdrowie.

Podczas gry wstukaj **RLGOD** - God Mode.

wipEout (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj **x'apdghost**. Od tej pory kierujesz X-Wingiem.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
38 zł
zamiast 39 zł

za 26 wydań (cały rok)
71 zł
zamiast 78 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 148,50 zł
za 26 wydań (cały rok) 292 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompendium wiedzy na wybrane tematy.*



Dla Prenumeratorów LUPUSA – ENTER specjalny – GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 4,20 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **43 zł**
zamiast 50,40 zł

ENTER CD **103 zł**
zamiast 119,88 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (cały rok) 145 zł
ENTER CD – za 12 wydań 205 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*



Cena kioskowa:
AMIGA 4,20 zł
AMIGA CD 12,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
AMIGA **43 zł**
zamiast 50,40 zł

AMIGA CD* **68 zł**
zamiast 81,60 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika AMIGA oraz cztery krążki CD po jednym w każdym kwartale.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
AMIGA – za 12 wydań (cały rok) 145 zł
AMIGA CD – za 12 wydań 170,00 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,90 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **40 zł**
zamiast 46,80 zł

GAMBLER CD* **100 zł**
zamiast 119,88 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER. Do każdego wydania dołączony jest CD-ROM.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 142 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 202 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 10 ważny do: 31.10.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat		Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań	38 zł		
		26 wydań	71 zł		
ENTER		12 wydań	43 zł		
ENTER CD		12 wydań	103 zł		
GAMBLER		12 wydań	40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań	100 zł		
AMIGA		12 wydań	43 zł		
AMIGA CD		12 wydań	68 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań	30 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań	40 zł		
NET FORUM		6 wydań	23 zł		
UNIX FORUM		6 wydań	23 zł		
				suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ jestem podatnikiem VAT- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 10 ważny do: 31.10.97 r. (kupon powtórzony trzykrotnie)

ODCINEK DLA POCZTY

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 132 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 142 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Dystrybutorzy gier z numeru 10/97

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Mortal Kombat Trilogy (N64) – 399 zł

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 838 05 02, 636 76 45
Shining Wisdom (Saturn) – bd

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
NBA Live '97 (Saturn) – 219 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Baba Jaga – 99 zł
Extreme Assault – 155 zł
Monster Trucks – bd

CMR Digital
Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (022) 827 87 73
Lifeforce Tenka (PSX) – 199 zł
Psychic Force (PSX) – 189 zł
Rage Racer (PSX) – 180 zł
V-Rally (PSX) – 200 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Dungeon Keeper – 150 zł
FIFA Soccer Manager – 150 zł
X-COM: Apocalypse – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 81 65, 642 99 21
Dark Colony – 145 zł
Imperium Galactica – ok. 160 zł
Premier Manager 97 – bd
Rally Championship The X-Miles add-on – 67 zł
SandWarriors – 69 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Capitalism Plus – 145 zł
F/A-18 Hornet – 145 zł
iF-16 Fighting Falcon – 145 zł
iM1A2 Abrams – 145 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Ardennes Offensive – ok. 120 zł
Age of Rifles Campaign Disk – ok. 80 zł
Ravage D.C.X – 120 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Clash – 139 zł

Tornado
00-957 Warszawa
ul. Kierbedzia 4
skr. poczt. 61
tel. (022) 40 01 03, 40 21 71
Blaze 3D Ultimate – ok. 350 zł + VAT (wersja z 4 MB RAM)

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Ich k♥biety

Renata Skibska

Zanim poznałaś Adriana, czy wiedziałaś coś o komputerach?

Jasne. Teoretycznie wiedziałam, że coś takiego istnieje.

Grałaś w gry komputerowe przed poznaniem Adriana?

Nie. Zawsze się dziwiłam, jak można spędzać tyle czasu przed ekranem monitora. Czasem uczniowie mi opowiadali.

Czy Adrian chciał Ci pokazać, jak się gra, w ogóle zapoznać Cię z tym, czym się zajmuje?

O, tak.

Od czego zaczął pokazywanie?

Gier?

Tym razem rozmawiamy o grach.

To nie był Mario [*spierają się z Adrianem, czy to był Mario, czy nie*], ale jakaś zręcznościówka. A potem usłyszałam odgłosy Quake'a, jak Adrian grał.

Czy namawiał Cię, żebyś dłużej posiedziała przy jakiejś grze, może nawet ją skończyła?

Nigdy nie ma na to czasu. Adrian zawsze okupuje komputer. [*Adrian, który cały czas podsłuchuje, decyduje się na interwencję: „To wszystko kłamstwo! Jak mieliśmy Nintendo, to pokłóciła się ze mną, rzuciła we mnie joystickiem i gniewała się przez cały wieczór. Bo chciała grać. Zresztą grała non stop 4 dni. Poza tym grała w Virtua Fighter i Fighting Vipers i skopała mi d... Ale to był przypadek. Gry na PC są za bardzo skomplikowane, ale te konsolowe akurat nadają się dla dziewczyn – widzi minę Renaty i natychmiast dodaje – no, oczywiście, żartuję".*]

Czy nie jest to denerwujące mieć faceta, który całe dnie spędza przy komputerze? A Ty tylko patrzysz, jak obrazki przesuwają się na monitorze, dochodzą Cię dziwne odgłosy?

To jeden wielki koszmar. Kiedyś zastanawiałam się, czy lepiej mieć faceta w domu, bo tu jest jego miejsce pracy, czy też takiego, który wraca do domu po południu i wieczorem jest już wolny. Początkowo wydawało mi się, że jestem szczęściarą, ale teraz mój pogląd się zmienił. To denerwujące – widzieć, że ktoś jest bez przerwy zajęty czymś, czym ja się nie interesuję i czego nie rozumiem. Oczywiście, rozumiem pasję Adriana, a poza tym wiem, że to nie tylko rozrywka. To w końcu jego praca.



Kiedyś usłyszałem takie zdanie: „Jak dobrze, że trafiłeś ze swoim nałogiem w swoją pracę". Czy to nie jest tak, jak z alkoholikiem pracującym w browarze. Zarabia tam kasę, a przy okazji może się napić?

Myślę, że to nie do końca tak. Wiem, że Adrian, gdy jest zmęczony pracą, chętniej by poszedł ze mną na spacer czy do kina. Nigdy nie odniosłam wrażenia, że zamiast tego wolałby posiedzieć przy jakiejś nowej grze. A przynajmniej dobrze się maskuje.

Czy myślisz, że jakby mu odebrać komputer, to byłby normalnym człowiekiem? Czy nie zacząłby świrować, tęsknić za grami?

Podejrzewam, że jakby to były np. dwa miesiące czy podobnie krótki okres, to wytrzymałby. Poza tym, on ma też inne zainteresowania. Czyta fantastykę, interesuje się polityką, filmem.

Czy gry komputerowe mogą nieść jakieś niebezpieczeństwo? Mogą spowodować, że nie będziemy chcieli uczestniczyć w wydarzeniach realnego świata, bo wszystko nam przesłonią?

Myślę, że trzeba to kontrolować samemu.

Jeśli uważamy, że gry mogą stać się nałogiem, to czy nie można by przeprowadzić pewnej analogii i stwierdzić, że ludzie tworzący gry czy piszący o nich propagują niebezpieczne rzeczy? Że jesteśmy takimi dealerami narkotyków?

Równie dobrze można powiedzieć, że zespół Judas Priest jest odpowiedzialny za to, że dwóch facetów popełniło samobójstwo, bo słuchali ich płyty.

Gdybyś miała dzieci, to czy ograniczałabyś im dostęp do komputera?

Oczywiście, wyznaczyłabym jakiś limit, aby dziecko nie spędzało czasu tylko przed monitorem. Zarówno z powodów fizycznych, np. zmęczenie oczu, jak i psychicznych. Zresztą, tak samo limitowałabym dostęp do telewizora. Ale na pewno problemu nie można demonizować.

A powinna istnieć cenzura w grach komputerowych? Wycinanie brutalnych scen?

Chyba tak. Powinno być jak w wypadku filmów. Przyznawanie określonych kategorii i w zależności od tego limitowanie dostępu.

Uczysz w szkole i masz do czynienia z dziećmi z klas I-III. Grają?

Tak. Nawet rozmawiamy czasem na ten temat. ♥

Beata Michalska

Gdy poznaliście się, to Darek jeszcze nie miał pojęcia, co to są komputery, prawda?

Darek nie miał własnego komputera, ale jeździł do kolegi. Potrafił tm przesiadywać całymi godzinami. Marcin już zasypiał, a Darek siedział po nocach i grał.

Byliście już wtedy małżeństwem?

Nie, dopiero poznaliśmy się. To było w 1988 r.

I nie denerwowało Cię, że facet poświęca tyle czasu swojemu hobby, zamiast zajmować się Tobą?



Kiedy zaczęliśmy być razem, to zdecydowanie wybrał mnie. Ale trochę też rywalizowaliśmy o dostęp do komputera.

Czyli zainteresowałaś się grami?

Tak, zresztą dzięki Darkowi poznałam pierwsze gry. To nie były oczywiście strategie, bo nie miałam aż tyle czasu. Ale teraz już dawno nie grałam. Wiesz, najpierw ciąża, teraz dziecko. Zresztą, zrozumiałam, że na tym polega praca Darka, że musi spędzać dużo czasu przy komputerze.

Jak to się stało, że zabawa w gry komputerowe zamieniła się u Darka w pracę?

Darek przy mnie dorobił się pierwszego komputera. Zresztą, pierwszy jego zakup to było pudełko na dyskietki. Komputer miał oczywiście służyć do poważnej pracy...

A potem okazało się, że 90% twardego dysku zajmują gry?

No, właśnie. Ale pytałeś, jak Darek rozpoczął pracę w branży. Najpierw zaczął kontaktować się z Bajtkiem. Na początku Borek [Marcin Borkowski, redaktor naczelny Top Secret – przyp. red.] niezbyt entuzjastycznie odnosił się do Darka. Ale potem się zaprzyjaźnili i Darek dostał w Top Secret swoją rubrykę „Jest Taktycznie".

I gry zaczęły mu zajmować coraz więcej czasu. Jak to wyglądało z Twojego punktu widzenia? Facet spędza przed komputerem znaczną część dnia i...

To doszło do 24 godzin na dobę. Ale potem zawarliśmy jakiś kompromis. Chociaż Darka oderwać od komputera jest bardzo trudno. Rzeczywiście, bywało, że kłóciliśmy się. Kiedyś naszą pasją był teatr, ale potem zaczęliśmy mieć coraz mniej czasu, żeby w nim bywać. Z drugiej strony, zazdroszczę mu takiego połączenia pasji i pracy.

Czy według Ciebie gry komputerowe są nałogiem? Żyjesz tyle lat z człowiekiem,

Kim są, czym się zajmują, jakie mają poglądy na pracę mężczyzn, z którymi żyją? Czy lubią gry komputerowe czy też wolałyby, żeby zniknęły one z powierzchni świata? Czy mają pretensje do swoich mężów i narzeczonych, że nie poświęcają czasu tylko im? Mam nadzieję, że odpowiedzi na te pytania znajdziecie w czterech krótkich wywiadach, których Gamblerowi zgodziły się udzielić dwie żony (Beata Michalska, żona Darka, zastępcy redaktora naczelnego Gamblera, oraz Agata Kwiatkowska, żona Konrada, współtwórcy i szefa magazynu Escape) oraz dwie narzeczone (Renata Skibska, narzeczona Adriana Chmielarza, twórcy gier: Katharsis, Teenagent, Tajemnica Statuetki, programisty, scenarzysty i szefa firmy Metropolis, oraz Katarzyna Nowak, narzeczona Emila Leszczyńskiego, współautora i współtwórcy magazynu telewizyjnego Escape).

dla którego jest to zarówno hobby, jak i zawód. Czy można granie porównać do alkoholizmu, palenia...?

Nie, nie sądzę. A przynajmniej nie w przypadku Darka. Spokojnie wyjeżdżamy na wakacje bez komputera i Darek chyba nie tęskni. Poza tym, przez ostatnie miesiące widzę, że jest cudownym tatusiem. Znajduje czas, żeby pójść z maluchem na spacer czy do lekarza. Dla Darka chyba większym nałogiem był brydż.

Wasze dziecko za kilka lat zacznie się interesować tym, co robi tata. Będziesz mu jakoś ograniczać dostęp do komputera?

Moja koleżanka ma trzyletnie dziecko, które już jest bardzo zainteresowane komputerem, więc trochę się tego obawiam. Ale my mamy dziewczynkę, a dziewczynki zdecydowanie mniej pasjonują się grami.

♥

Katarzyna Nowak

Jaki był Twój pierwszy kontakt z komputerem?

Jak miałam 9 lat, to dostałam Atari. Ale pies mi je pogryzł. Potem na lekcjach informatyki już korzystałam z PC. Uczyłam się obsługi DOS, Windows, Nortona. Takie podstawowe rzeczy.

Pamiętasz swoją pierwszą grę?



Nie pamiętam tytułu. Leciało się samolotem, zestrzeliwało wrogie statki i trzeba było obronić jakiś most.

Kiedy doszłaś do wniosku, że gry to ważna dziedzina życia czy przynajmniej świata rozrywki?

Dopiero jak poznałam Emila. Właściwie dzięki niemu zobaczyłam tę prawdziwą istotę gier.

Potrafi opowiedzieć Ci o grze? Zainteresować nią?

Tak. Jestem jedyną osobą, do której ma cierpliwość, której może szczegółowo wytłumaczyć, o co chodzi. I naprawdę ciekawie opowiada. Może chce mi w ten sposób zaimponować, ale na pewno jest fachowcem. Potrafi zajmująco mówić na każdy temat. Na przykład ostatnio grał w Dungeon Keepera i tłumaczył mi, dlaczego ta gra jest inna od pozostałych.

Czy to nie jest dla faceta dyshonor, zajmowanie się tak mało poważną dziedziną jak gry komputerowe? Nie lepiej być prawnikiem, naukowcem, biznesmenem?

Po pierwsze, przynosi to pieniądze, a po drugie, Emil się tym naprawdę pasjonuje. Robi, co chce robić i to jest chyba najważniejsze. A jeśli o mnie chodzi, nie wstydzę się tego, że mój chłopak zajmuje się grami komputerowymi. Emil jest tylko przewrażliwiony na jednym punkcie. Uważa, że nie docenia się jego pracy.

Nie jest to denerwujące dla kobiety, że ma rywalkę? Tu akurat w postaci pasji i miłości do gier?

W życiu Emila na pewno nie jestem na drugim planie. Za bardzo go pociągam, żeby wolał grę komputerową ode mnie. Kiedy wracam do domu, to Emil odrywa się od komputera i zajmuje mną. Są takie gry, nad którymi siedzimy razem. Nawet opisujemy je razem dla Escape. Ja komentuję pewne gry, wynajduję nazwy, ironizuję itp.

Czy zajmowanie się grami to dla Emila rozrywka czy praca?

Och, on mówi, że pracuje, kiedy gra...

Skąd ja to znam.

...ale ja uważam, że to rozrywka.

Czy gry mogą stać się niebezpieczne? Czy należałoby ograniczać do nich dostęp np. dzieciom?

Trzeba to wszystko na pewno mieć pod kontrolą. Zastanowić się, czy pewnego rodzaju gry powinny być dostępne dla wszystkich. Może wyznaczyć granice wiekowe albo dzielić gry na kategorie, jak w wypadku filmów?

♥

Agata Kwiatkowska

Jaki był Twój pierwszy komputer i pierwsza gra?

Jeszcze Atari, a pierwsza gra, w którą grałam to Mario Brothers.

Konrad już wcześniej interesował się komputerami?

Nie, zaczął się tym zajmować już będąc ze mną. Kupił komputer po kilku miesiącach naszej znajomości.

Kiedy pojawił się w domu ten nowy sprzęt, to wiedziałaś, co to za zwierzę? Łagodne i pracowite, czy może niebezpieczne?

Komputer był moim wrogiem, dopóki nie zobaczyłam, jakie cudowne rzeczy związane z grafiką komputerową można dzięki niemu robić.



Jak to jest być z mężczyzną, który gra?

Jak grał w Cywilizację, nie było o czym gadać. Strasznie się też złościłam, jak przesiadywał nad Heroes of Might & Magic. Próbuję zasnąć, a tu dochodzą mnie odgłosy walki jakichś potworów. Całe szczęście, że mamy dwa pokoje.

Próbował Cię zainteresować którąś z gier?

Kończyło się na tym, że pozwalał mi popatrzeć, jak sam się bawi. Ale nigdy nie chciał mnie dopuścić do komputera.

Jesteś zazdrosna, że gry zajmują mu tyle czasu?

Jestem zazdrosna o wszystko! O komputer również. Z Konradem nie można się dogadać, jak jest czymś zajęty. A ja chciałabym, żeby zajmował się mną! Czasami wydaje mi się, że woli dłużej pograć w nocy, niż pójść ze mną do łóżka.

Może Konrad w takim razie jest nałogowcem?

Trudno go oderwać od gier. Jak kiedyś wyłączyłam mu Diablo, w które grał w Internecie, to zrzędził kilka godzin i myślałam, że mi nie wybaczy.

A czy Ty grałaś kiedyś w taką grę, od której nie mogłaś się oderwać?

Albo Konrad nie dopuszcza mnie do komputera, albo muszę zajmować się dzieckiem i nie mam na to czasu. Zresztą, wolę przeczytać dobrą książkę. Chociaż nigdy nie miałam pełnego kontaktu z komputerem, wydaje mi się, że dużo bardziej niż gry zainteresowałaby mnie grafika komputerowa.



Boisz się, że Twoje dziecko mogłoby się za bardzo wciągnąć w granie?

Komputer, gry komputerowe nie mogą być jedyną rozrywką dla dziecka. Przecież istnieją chociażby książki! Na pewno nie będę pozwalała dziecku na nieumiarkowane spędzanie czasu przy komputerze.

♥

Ze wszystkimi czterema damami rozmawiał (ku swemu najwyższemu ukontentowaniu)

Jacek Piekara

Bardzo ciepło przyjęliście wspominkowy list Mr Fusiona z Gamblera 6/97 [autora przepraszamy za błąd w podpisie – podaliśmy Mr Fuzim zamiast Mr Fusion – red.], sporo też sami napisaliście o początkach swych przygód z komputerami i grami komputerowymi. Niestety, nie możemy bez końca pisać w RR o tym, jak to kręci nam się łezka w oku, kiedy wspominamy ZX Spectrum czy Atari. Dużo Waszych listów dotyczyło również brutalności w grach komputerowych. Było też trochę krytyki ostatnich krążków CD Gamblera (więcej niż pochwał, co jest niepokojące). Mam nadzieję, że następne Was usatysfakcjonują.

A TERAZ UWAGA: o kontakt z redakcją proszę PrzemAsa. Powtarzam: PrzemAs proszony jest o telefon, mail, list, fax, osobiste przybycie, przysłanie posłańca, telegramu, nadanie komunikatu Morse'em, wystrzelenie rakiet sygnalizacyjnych czy w jakikolwiek inny sposób potwierdzenie własnego istnienia! Anarchiście dziękuję za list rozprawiający się z przeciwnikami Amigi. Niestety, ze względu na formę (jest to szereg komentarzy do listów przeciwników Amigi i, żeby coś zrozumieć, trzeba by te listy mieć przed sobą) nie mogę go opublikować.

Otaku o Mandze i Anime

Do napisania tego listu skłoniła mnie lektura tekstu niejakiego LucAssa w numerze 7/97 Gamblera na temat Mangi i Anime. Zaprezentował on postawę większości osób nie znających świata japońskiego komiksu oraz filmów animowanych i krytykujących go po poznaniu jego gorszej części, jaka prezentowana jest w Polsce (vide Sailor Moon lub seriale Polonii 1). Historie i grafiki pokazywane tam nie są zbyt ambitne i oglądanie ich nie daje pełnego obrazu tej wspaniałej sztuki. Manga to nie tylko „duże oczy i długie nogi", jak sądzi większość ludzi. To przede wszystkim dzieła takich twórców, jak Katsushiro Otomo (Akira, Domu) czy Yukito Kishiro (Battle Angel Anita), niosące oprócz wspaniałej rozrywki niejedno moralne przesłanie, skłaniające do zastanowienia się nad otaczającym nas światem i nami samymi.

Niestety, dostęp do tych wspaniałych komiksów i filmów mają tylko nieliczni zapaleńcy, którzy interesują się tematem od dłuższego czasu i są skłonni zapłacić za nie kilkadziesiąt, a czasami nawet kilkaset złotych. Zwyczajni, szarzy ludzie nie mają dużych szans na zapoznanie się z nimi i dlatego ich pogląd na świat Mangi i Anime jest niedojrzały i często krytyczny. Po prostu go nie znają. Jeśli zaś chodzi o umieszczenie stron mangowych w Gamblerze, to do niedawna byłem zwolennikiem tego pomysłu. Teraz jednak, kiedy pojawiło się pismo Kawaii (bardzo profesjonalna robota), jestem temu przeciwny. Uważam, że skoro jest na rynku tytuł traktujący tylko i wyłącznie o sztuce mangaków, to pismo komputerowe nie powinno podejmować tego tematu, ale zostać przy grach. Na koniec jedna uwaga: ludzie, odróżniajcie słowo Manga (japońskie rysunki) od słowa Anime (japońska animacja).

Piotr Rodak

PS. Mój kot nazywa się Gambler (znajoma nazwa, nie?)

Mamo, popsuło się!

Od dłuższego czasu nie nabywałem Waszego pisemka, postanawiając wypiąć się na Was za spuszczenie De Stroyera i Randalla, zarzucenie genialnego pomysłu murów zaspreyowanych różnymi chwytliwymi, ale jakże uderzająco prawdziwymi hasłami, za ogólne wypięcie się na szatę graficzną pisemka. Mr Kakiet, jak wyczytałem w stopce, nadal para się upiększaniem tego gniota, jakim stał się Wasz miesięcznik, lecz mam dziwne wrażenie, że takie cugle żeście mu zarzucili na twarz, że chłopina na nic odkrywczego nie może się już zdobyć. Co mi się stało? Nic więcej jak napad ostrej nostalgii. Moje ulubione (naprawdę!) pisemko, które od początku (tak, tak, mam numer 0) przez całe lata (mniej więcej do wyp... De Stroyera i Randalla) stanowiło nową, ale przede wszystkim inną wartość na rynku.

Przestałem Was czytywać mniej więcej w połowie Anno Domini '96, bo już szczerze nie mogłem znieść Waszej nowej linii programowej i ogólnie całego tego komercyjnego shitu. Gambler, w którym poruszano wiele ważnych i nieważnych tematów, stał się pisemkiem jak wiele innych. Gry, granie, zagrywanie się, opisy, tipsy i... I nic, k..., więcej! Nic, zero, nul. Jezu, kiedy przypomnę sobie te wspaniałe plany i zamierzenia, te szczytne idee i Wasze achy i ochy, jacy to jesteście inni, jacy odkrywczy, jacy to... bla, bla, bla. I wtedy to miało sens, wtedy byliście odkrywczy, inni, wyróżnialiście się spośród kupy innych magazynów traktujących wyłącznie o grach. Przede wszystkim humor i nietypowe czasami podejście do opisywanego tematu. Tak było z opisami gier, z pisaniem De Stroyera i Randalla, z Reakcjami Redakcji, z VARIA'tkowem w ogóle i w szczególności.

A teraz co? Tragedia na resorach!!! Wstępniak (czy też Zstępniak) to marna produkcja Alexa na przemian z tym drugim człowiekiem odpowiedzialnym za CD. Alex! Na miłość Boską, spójrz czasami w swoje własne wypociny sprzed roku albo i dalej! Człowieku, co za skok jakościowy... Szkoda tylko, że w niewłaściwą stroną. Ogólnie cały ten numer jest do bólu... no, nie wiem, jaki. O, dokładnie taki – nijaki. Nic powiedzieć o nim się nie da. Zdaje się, panowie, że stajecie się bardzo mierni. Kiedyś czytałem Gamblera od deski do deski z wypiekami na twarzy (no, koloryzuję), tu i ówdzie wpadając w obleśny rechot, wywołany lekturą kolejnych dewiacji onirycznych De Stroyera, lub marszcząc marsowo swe czoło w zadumie nad powagą problemu poruszanego przez Randalla.

Te skrajne emocje studzone były fajniutkimi, nierzadko wręcz fachowo napisanymi tematami przewodnimi numeru, które w gazecie o grach stanowiły bardzo miły przerywnik. A gdzie te czasy, kiedy niejaki Piekara (chyba, bo sam już nie pamiętam, czy to był on) Jacek sprzedawał teksty o płytach [to nie był on – don Pedro], gorzała dyskusja na tematy pirackopodobne, gorzała dyskusja na temat gorzały, gorzała gorzała, aż twarz ogorzała. Ogólnie Gambler za starych czasów był jakiś taki bardziej kompatybilny z czytelnikami. O, właśnie! Odseparowaliście się od swoich czytelników (...), brak tej dawnej interakcji z czytelnikiem, tego czegoś, co sprawiało, że gdy czytałem felietony tego i owego chciało mi się zastanawiać, co też ten człowiek próbuje mi wcisnąć. (...)

Wiadomo: czytelnik nasz pan. Ale nie jest to władca absolutny. Niewątpliwie, czytelnik wymaga i trzeba mu dać, czego chce, ale dlaczego poprzestawać na tych skromnych skądinąd wymaganiach? Przemycić coś, dać mu więcej, zaskoczyć, zauroczyć talentem felietonisty, zaszokować beztalenciem (w dobrym tego słowa znaczeniu, Mr Kakiet!!!) grafika, który eksperymentuje z kolorami z wprawą iście szalonego alchemika. A teraz otwieram Gamblera, a w środku... porządek i czystość do odruchu wymiotnego włącznie. Jesteście porządni aż do twardego rzygu. Przyznaję, tęsknię za dawną szatą graficzną Gamblera. Mógłbym Wam jeszcze przez dłuższy czas truć... [miejsce trucia do wiadomości redakcji – don Pedro] na temat mojej nostalgii, ale nie o to chodzi. Było – minęło. Trzeba otwarcie i jasno przyznać, że staliście się gazetką w pełni profesjonalną. (...) Tylko dlaczego czegoś mi brak?

Brzeziński „CoSTa" Kostas

List pozostawiam bez komentarza, a raczej czekam na Wasze komentarze. Sam zgadzam się z częścią argumentów CoSTy, część z całą stanowczością odrzucam. Ale jest to na pewno punkt wyjścia do interesującej dyskusji, np.: czy redaktorzy powinni być alchemikami (twórczy bałagan, liczenie na cud, próby odkrycia Kamienia Filozoficznego czy eliksiru nieśmiertelności) czy chemikami (wzory i formuły, pedanteria, sterylna czystość, zero fantazji)?

Czarni atakują!

W chwili, kiedy piszę te słowa, piana cieknie mi z ust, mózg osiąga temperaturę wrzenia, a w ręku topi się trzeci z kolei długopis. Co jest powodem tego stanu? Telewizja. Tak! A konkretnie, programy emitowane 19 czerwca 1997. (...) Znalazły się tam pozycje, które doprowadziły mnie do szału. Zacznijmy od początku: 18.20 TVP1, „Credo" [i na tym skończymy, bo inne programy, o których pisze nasz Czytelnik, nie dotyczyły gier]. Ludzie! Można wykorkować. Wraca Średniowiecze! Kościół rządzi! Pingwiny atakują! Nie ma chyba rzeczy związanej z młodzieżą, która by według Kościoła nie była szkodliwa. Nie było komputerów, to zjechali w kazaniach Bravo czy Popcorn. Bo szerzą pornografię, bo propagują to czy tamto. Dobra, to jeszcze wytrzymałem, ale miarka się przebrała, kiedy zabrali się za komputery.

Kościół wyznaczył dwóch ciołków, zażądał czasu na antenie i powstał program „Credo". Na początku cyklu panowie redaktorzy zajęli się Internetem. Stwierdzili, że można się tam nauczyć, jak zbudować bombę, że jest to miejsce zepsute i chore. Wytwór szatana (oczywiście, tak się nie wyrazili, ale ja jestem wrażliwy i tak to zinterpretowałem). Jedyną nadzieją jest Mateusz – iskierka w ciemności – chrześcijański serwer (dla maniaków siedzących 24 godziny w kościele). Teraz proszę o głęboki oddech. Zgadnijcie, do czego doczepili się później? Do gier, kochani, do gier!

Z wypowiedzi redaktorów i psychologów wywnioskowałem, że gry także powinny być zakazane. Są demoralizujące, brutalne i antyedukacyjne. Pożerają pieniądze i czas. Koledzy redaktorzy znaleźli jednak wyjątki. Są nimi „wspaniałe gry" pt. Moje pierwsze ABC lub Historia Świata i w to powinna „grać" młodzież. Niedługo dojdzie chyba do tego, że dzieci przystępujące do spowiedzi bedą wymieniać grzechy typu: grałem w Quake'a czy pobiłem kolegów w Mortala. Przy takim obrocie sprawy realna jest sytuacja, w której ledwo trzymające się na nogach staruszki będą protestować pod siedzibą IPS czy innej firmy.

Kage

Czy to się komu podoba, czy nie (mnie się np. nie podoba) większość Kościołów i sekt zajmuje się nauczaniem i pouczaniem, tłumaczeniem nam, jak powinniśmy żyć, co nam wolno robić, a czego nie. Kościół Katolicki, a raczej niektórzy jego przedstawiciele mają niemiły zwyczaj uważania się za natchnionych i nieomylnych proroków i wchodzenia nam w buciorach wszędzie, gdzie tylko wejść się da (np. do łóżka). Księża tępią gry fabularne i karciane, oskarżając je o propagowanie satanizmu, zgodnie z duchem czasu wezmą się więc niedługo (czy już się wzięli) za gry komputerowe. Mimo całej retoryki i niestrawnej formy przedstawiania argumentów – czasem będą mieli rację! Twórcy niektórych gier zdecydowanie przekraczają granice dobrego smaku. Można się też obawiać o zdrowie psychiczne dzieciaków, spędzających (od kiedy tylko przejrzą na oczy) gros czasu przy monitorze komputera. Nie śmiejmy się także z „proroków" udowadniających nam, że najlepsza gra na świecie, to Moje pierwsze ABC. Wierzę, że pragną oni naszego dobra, a że ich argumenty i sposób myślenia nie przemawiają do młodych ludzi, to już inna historia (jak mawiał pan Kipling).

PlayStation górą!

Wiecie, Panowie, co to jest grywalność? To 28-calowy ekran i dźwięk w Dolby Surround, wygodny joypad, kumpel w fotelu obok (a nie przy jednej niewygodnej klawiaturze). Wszystko wchodzi, uruchamia się. Komputer to najgorsza inwestycja na świecie. Kosztuje kilkadziesiąt baniek i chce więcej, i więcej. Konsolka kosztuje kilka baniek i nawet gdy się ją sprzeda, to strata dla kieszeni nie jest wielka. Producent gier na konsolę stara się, aby każda gra była coraz lepsza – a w pececie każą ci zmieniać procesor czy dorzucić pamięci. Ludzie! Dla kogo to hobby? Dla bogaczy?

Gdzie rewelacyjne Tekken 2 czy Resident Evil (najlepsza gra w moim życiu). Wszelkie produkcje z konsol przenoszone na PC są raczej żenujące. Wyjątek stanowi Formuła 1, jednak ona wymaga dopalacza droższego od konsoli. Nie pomoże tu wydymanie policzków redaktorów Gamblera na konsole. Wciskanie ludziom, jakoby gracze pecetowi to lepsza kategoria. Bo oni programują, kalkulują itp. Panowie, po co te bzdury? 90% posiadaczy komputerów to gracze. Tylko i wyłącznie. (...)

Pisanie, że gry konsolowe to ogłupiająca rozrywka, jest zwykłym obrażaniem czytelników. Za kogo się uważacie, pozwalając sobie na takie gesty? Ja kupuję Gamblera – chcę być szanowany. Dzięki pieniądzom ludzi takich jak ja, macie na życie. Czy takie gry, jak Command&Conquer, Warhammer, Panzer General czy Broken Sword są głupie? Gry konsolowe to nie tylko bijatyki. Czas to zrozumieć. Pozycja konsol jest mocna, będzie jeszcze mocniejsza. Czas się z tym pogodzić. (...)

Piszecie o rewelacyjnej sprzedaży N64 na całym świecie, podobno nie nadążają z produkcją. Kłamstwo! Tę konsolę można kupić wszędzie. Jeżeli jest tak rozchwytywana, to dlaczego w miesiąc po europejskiej premierze cena została obniżona? Na giełdzie w Warszawie konsol N64 do bólu. A PlayStation często brak. Aktualnie produkcja konsol Sony doszła do 1,5 mln miesięcznie. Ale to i tak za mało. Nie wierzycie? To zapraszam do dowolnego sklepu Sony. Zapomnijcie o kupnie PlayStation. W wielu regionach Polski konsol brak. Są nawet zapisy. Cena oficjalna to 645 zł, jednak w niektórych miejscach dochodzi do 850 zł. A ludzie kupują.

Janusz B.

Nadal uważam i uważać będę, że konsole są dużo bardziej niebezpieczne niż komputer (zwłaszcza dla dzieci), nie dają bowiem możliwości stosowania ich do czegoś innego niż gry. Komputery mogą stać się wyzwaniem intelektualnym, a nie tylko zmuszać do szybkiego wciskania przycisków joypada. Sam mam PlayStation i bardzo sobie ten zakup chwalę. Nie ma to, jak grać przed dużym ekranem, kiedy człowiek wygodnie rozłoży się na łóżeczku, a nie siedzi na twardym krześle za biurkiem. Prawdą jest też, że na PSX jest mnóstwo interesujących gier, wcale nie strzelanek czy bijatyk, ale RPG bądź strategii.

Teraz kwestia N64. Oczywiście, artykuł żaden nie usatysfakcjonuje wszystkich. Znawca tematu zawsze znajdzie fakty, których nie podaliśmy. Ale twierdzenie, że N64 jest mało popularne, to nieporozumienie. W Japonii i USA panował totalny szał, zapisy, zamówienia itp., a towaru i tak nie wystarczało. PSX jest także bardzo popularny i również sys- tematycznie obniżano jego cenę. Obniżenie ceny nie jest świadectwem złych wyników sprzedaży. To zabieg propagandowo-marketingowy, często wymuszany przez konkurencję.

Niestety, Manga kojarzy się w Polsce bardzo źle właśnie „dzięki" serialom, o których wspomniałeś. Sam, jak widzę te szczekające japońskie potworki w serialach na Polonii 1, to momentalnie zmieniam kanał. Ale faktycznie, Manga to nie tylko sposób rysowania, to również pewien nurt filozoficzny czy sposób widzenia świata (zupełnie zresztą odmienny od naszego, ukształtowanego pod wpływem kultury łacińsko-chrześcijańskiej). Na pewno warto go poznać, choćby po to, aby wiedzieć, dlaczego go nie lubimy. Pozdrowienia dla kota!

Nagrodę za List Miesiąca, czyli roczną prenumeratę Gamblera CD otrzymuje Brzeziński „CoSTa" Kostas – „Mamo, popsuło się".

don Pedro z Krainy Dumnych Dragonów

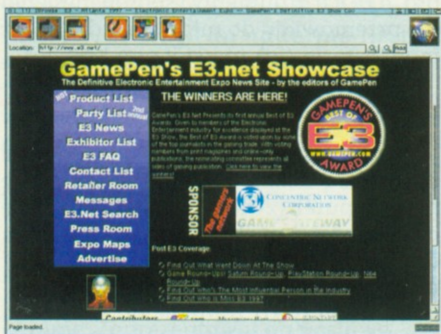
Serwisy growe – cz. 2

Witam. Oto kolejna część przeglądu stron WWW, zajmujących się grami komputerowymi. Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, prezentuję również serwisy amigowe i pecetowe. A zatem – zaczynamy.

E3.net

http://www.e3.net

Długo się zastanawiałem, czy warto opisywać stronę, która szczyt popularności miała kilka miesięcy temu. Zdecydowałem, że jednak ją przedstawię, chociażby jako ciekawostkę. Jest to site poświęcony tylko i wyłącznie jednemu wydarzeniu, targom E3 (z których relację mogliście przeczytać w numerze sierpniowym Gamblera). Znajdowały się tu właściwie wszelkie potrzebne informacje na temat nowych produktów oraz wystawców zamierzających odwiedzić targi, a także jak skontaktować się z wydawcami oprogramowania. W końcu, wraz ze zbliżaniem się daty otwarcia targów, prezentowane były kolejne news na ich temat.



E3.net to wzór porządnego site'u poświęconego konkretnemu wydarzeniu. Zawiera wszystkie informacje potrzebne zwiedzającym, dostarczając jednocześnie ciekawych wiadomości osobom nie wybierającym się na E3.

Amiga Flame

http://www.d-n-a.net/users/dnetPwic/amiflame.htm



Jak zgodnie twierdzą wszyscy amigowi miłośnicy gier, jest to najlepsza dotychczas strona poświęcona tylko i wyłącznie grom amigowym. Daje bardzo kompleksowy wizerunek całej branży – od news i zapowiedzi nadchodzących tytułów, aż po recenzje pełnych wersji gier, informacje o firmach itp. Dzięki temu może się pochwalić trzema mirrorami.

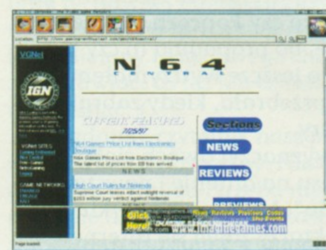
Amiga Flame zajmuje się wszystkimi gatunkami gier, dając o nich wiele informacji. Znajduje się tu również dział news nie do końca związanych z grami, a raczej z całym przemysłem software'owym. Najciekawsza rubryka przedstawia plany firm wydawniczych w formie czytelnej tabeli. Podany jest tam tytuł gry, krótki opis, wydawca i data wydania. Kiedy gra jest już dostępna w sklepach, na stronie Amiga Flame pojawia się jej opis.

Spotkacie tu nie tylko informacje o grach, ale również wersje demo niektórych z nich, wywiady z popularnymi osobami oraz ogromną ilość przeróżnych materiałów. Jest to zdecydowanie numer 1 wśród amigowych serwisów o grach.

N64 Central

http://lunartide.com/geo/n64central/

Moim zdaniem, to jeden z najlepiej opracowanych serwisów poświęconych Nintendo 64. W chwili, gdy przygotowywałem materiały do tego przeglądu, strona tymczasowo nie była aktualizowana, lecz w niedługim czasie wszystko powinno wrócić do normy. Skupmy się więc na materiałach zawartych w N64 Central. Jest tam spora liczba dokładanych systematycznie news, obejmujących nowe gry wychodzące na N64, zapowiadane dodatki sprzętowe oraz wszelkie inne ciekawe informacje dotyczące kontaktów kompanii Nintendo z innymi dużymi firmami (licencje, dystrybucja itp.).



Poza tym działem jest również sporo informacji na temat wydanych już tytułów, krótkie recenzje gier mających się pojawić w niedalekiej przyszłości oraz galeria, zawierająca obrazki i filmy (to jest dopiero zapowiadane) z gier.

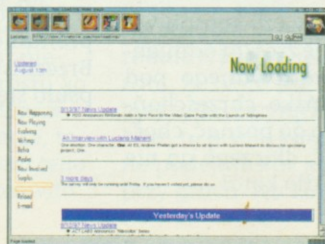
Wykonanie graficzne site'u jest dość oszczędne, chociaż na pewno bardzo estetyczne. Cała strona utrzymana jest w jednolitej, biało-niebieskiej kolorystyce. Jeżeli tylko strona ta wróci do dawnej świetności, naprawdę będzie warto często tu zaglądać.

Now Loading

http://www.firehole.com/nowloading/

Tak zwany „serwis uniwersalny", nie zajmujący się jakąś konkretną konsolą czy komputerem, lecz ogólnie rynkiem gier na wszystkie platformy sprzętowe. Na pierwszy rzut oka nie prezentuje się zbyt bogato, lecz jego zawartość jest godna uwagi.

Tak jak w niemal wszystkich site'ach o grach, spory nacisk położono na aktualne news. Co ważne, nie są to zwykłe zapowiedzi konkretnych tytułów, lecz przede wszystkim informacje o branży, głównie o wydawcach. Jest to interesująca odmiana po wszystkich, zorientowanych na nowe tytuły, stronach WWW.



W Now Loading spotkacie także zapowiedzi i recenzje gier, ale również, co jest już zupełnie wyjątkowe i rzadko spotykane, dział „retro". Chociaż nie jest to zbyt rozbudowany dział i prezentuje się niezbyt okazale, pozwala powspominać sobie starsze konsole.

I jeszcze jedna interesująca sprawa – redaktorzy Now Loading umieszczają na swojej stronie sporą liczbę tekstów stricte informacyjnych, przeglądów, wywiadów itp. Now Loading jest więc jeszcze jednym znakomitym site'em o grach.

YuYo



Strony Miesiąca Gamblera On-line

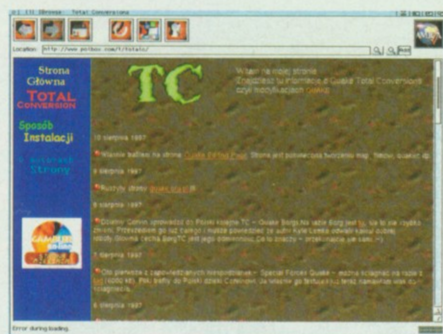


Tytułowe nagrody po raz pierwszy przyznaliśmy w lipcu br. Naszym zamierzeniem było uhonorowanie autorów ciekawych stron WWW, uczestniczących w Gamblerowej Akcji Linkowej. Akcja ta jest jednym z najbardziej udanych przedsięwzięć na stronach Gambler On-line. Teraz przedstawimy laureatów z połowy wakacji.

PIERWSZE MIEJSCA

Nagroda:
roczna prenumerata Gamblera CD
Quake Total Conversion
http://www.polbox.com/t/totalc

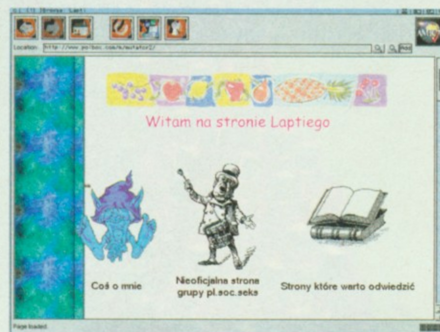
Bardzo przyjemnie wykonana strona, traktująca nie tylko o tytułowych konwersjach Quake'a, ale o grze w ogóle. Na co zwróciliśmy uwagę? Przede wszystkim na sporą liczbę zamieszczanych na stronie materiałów, a także na jej aktualność – nowości dotyczące Quake'a dodawane są po kilka razy w tygodniu. O każdym ważniejszym dodatku do Quake'a, sprowadzonym do Polski, znajdzie się tu wzmianka, dzięki temu gracze mogą być poinformowani na bieżąco.



Winieta ma bardzo przyjemne kolory – brązowy podkład z jasnymi literami. Wszystko jest bardzo czytelne, zauważyłem jednak pewien mankament – niektóre linki były źle wpisane, ze znaczkiem „\" oddzielającym katalogi zamiast „/".

Strona Laptiego
http://www.polbox.com/m/mutator2

Jest to strona o wszystkim, lecz wykonana na tyle starannie i rzetelnie, że nie mieliśmy większych problemów z przyznaniem jej tytułu Strony Miesiąca. Dużo kolorowej grafiki, możliwe, że nawet trochę za dużo, bowiem strona ładuje się dość długo, jednak warto poczekać kilka sekund dłużej, aby ucieszyć oczy bogatym wykonaniem.



Liczy się jednak przede wszystkim treść. Poza standardowymi informacjami o autorze znajdziemy tu więc nieoficjalną stronę grupy dyskusyjnej pl.soc.-sex, znakomicie przygotowane informacje o Taekwon-do oraz sporo ciekawych drobiazgów (i nie tylko) w Baryłce Różności. Zapewniam Was – na tej stronie zatrzymacie się na długo!

DRUGIE MIEJSCA

Nagroda:
roczna prenumerata Gamblera
Nieustraszeni pogromcy smoków i utopców
http://www.nieustraszeni.sitech.pl

Winieta poświęcona jednemu tematowi – e-mailowej grze RPG. Już temat sam w sobie jest ciekawy, a bardzo dobre opisanie zasad gry może jeszcze bardziej rozbudzić zainteresowanie graczy. Podane są wszelkie podstawowe informacje: legenda, dokładny opis skomplikowanych zasad gry oraz podsumowania dotychczas rozegranych gier wraz z mapami. Sama idea „nieustraszonych" powinna przyciągnąć tłumy wielbicieli takiej rozrywki. Niestety, każda gra

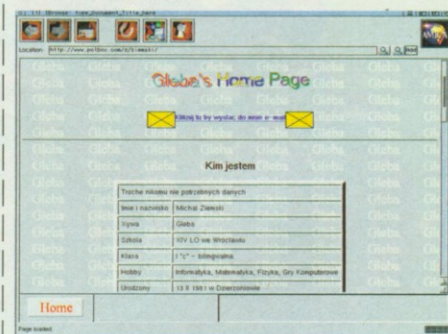


może mieć ograniczoną liczbę graczy i w związku z tym potrzeba trochę szczęścia, aby się „załapać".

Strona wykonana jest estetycznie, bez zbyt wielu elementów grafiki opóźniających ładowanie. Cóż dodać więcej? Dla wielbicieli RPG to znakomita propozycja.

Gleba's Home Page
http://www.polbox.com/z/ziemski

Szczerze powiem, że z przyznaniem drugiego miejsca w kategorii „Inne ciekawe strony" mieliśmy sporo problemów. W momencie, gdy musieliśmy wybierać spośród zgłoszonych do Gamblerowej Akcji Linkowej stron, wybór był niewielki. Zdecydowaliśmy się więc na wyróżnienie strony Gleby. Nie ze względu na wykonanie, które jest dość mierne, lecz na kącik HTML. Nieczęsto się bowiem zdarza, by ktoś brał się za tak trudne i rozbudowane tematy. Opracowania umieszczone na tej stronie nie są może idealne, lecz mogą pomóc początkującym.



Za miesiąc przedstawimy sierpniowych laureatów.

YuYo



PSYCHIC FORCE

Oto najbardziej oryginalna bijatyka, jaką zdarzyło mi się recenzować. Nie przypomina żadnej, w którą dotąd grałem. Ostrzegam jednak: ten program (jak mniemam) oparty jest na Anime pod tym samym tytułem, więc recenzja przeznaczona jest TYLKO dla amatorów Mangi.



Już intro daje to do zrozumienia. Doskonale zmontowane kawałki Anime połączone z typowym japońskim rockiem. Zdecydowanie warte obejrzenia. A wynika z niego, że...

Wśród nas żyją niezwykli ludzie, mający niezwykłe moce psioniczne. Nazywają się psychicy (sajkicy z angielskiego). Potrafią siłą swojego umysłu kontrolować różne żywioły. Dziewczynka z Australii (dobry sajkik) włada wiatrem, chłopczyk z Rosji (Alex?) nie umie sobie poradzić ze swoją mocą kontrolowania światła. Inny brzydki pan (zły sajkik) panuje nad grawitacją. Źli, kierowani przez pana Keitha, chcą zdobyć świat, dobrzy zaś starają się przeszkodzić złym w przejęciu czegokolwiek. I tak dalej. Ogólnie – znowu Anime przeniesione żywcem na ekran.

Co więc jest w niej takiego oryginalnego? Otóż twórcy całkowicie zerwali z podłożem jako takim. Areną jest kostka energetyczna, chroniąca świat zewnętrzny przed skutkami potężnej walki toczącej się w jej środku. Poruszać się można na boki i góra/dół. Co prawda, kostka się nie obraca (cały czas patrzymy z jednej strony), ale sprytny system kamer powoduje, że kontrolujemy postacie we wszystkich trzech wymiarach. Z początku taki system może wywoływać dezorientację, ale zdaje doskonale egzamin podczas samego starcia.

Przeciwnicy latają sobie w środku i biją się, używając fizycznych manifestacji swoich mocy. Wygląda to oczywiście wspaniale. Każdy z nich ma sobie tylko właściwe strzały, wyładowania i eksplozje.

Cała gra polega oczywiście na jak najlepszym opanowaniu kilku ciosów specjalnych, które jednak można wykorzystać tylko wtedy, gdy dysponujemy odpowiednią ilością energii psychicznej. Ataki są różnorodne – defensywne, ofensywne oraz jeden superatak, który powoduje zupełnie obłędne zniszczenia u adwersarza. Można też robić uniki (właściwie cała gra polega na unikaniu ataków). Kiedy zbliżymy się do naszego sajkika-konkurenta, dochodzi do walki wręcz – co prawda, uproszczonej aż do niemożliwości, ale nie jest to przecież integralny element gry. Cała zabawa polega na strzelaniu.

Ostatnio niemal we wszystkich japońskich bijatykach (właściwie to prawie nie ma innych na PSX) mamy do czynienia z czymś, co się nazywa „story mode". Jest coś takiego i w PF. Tylko w ten sposób można się dowiedzieć czegoś o bohaterach gry i ich wzajemnych stosunkach. Nie jest to może potrzebne, ale znacznie umila grę samemu.

Jest też training mode, jednak nawet w połowie nie umywa się do tego z gier Namco. Można, rzecz jasna, grać we dwóch i właściwie to jest największą zaletą PF. Gra, mimo że niezwykle trudna, jest bardzo przyjemna. Jeżeli w dodatku jesteście fanami Mangi (tak jak ja), potraficie ją docenić. Ja bawiłem się doskonale.

PF jest grą niezwykle oryginalną i ciekawą, ale nie jest wolna od wad (i to bardzo wnerwiających). Przede wszystkim, szwankuje grafika. Co prawda jest full 3D, ale nie ma co porównywać jej z grafiką wysokobudżetowych gier w stylu VF2, Tekken 2 czy Soul Blade. Kiedy przeciwnicy za bardzo się od siebie oddalą, nie widać szczegółów i łatwo się pomylić, kto jest kim albo, w którą stronę akurat jest odwrócony. Animacja jest też znacznie mniej płynna niż w innych grach tego typu. Na szczęście ataki psychiczne są niezwykle efektowne i całą walkę ogląda się jak scenę z filmu.

Kolejną wadą jest... beznadziejna instrukcja. Niczego się z niej nie można dowiedzieć, a jeżeli nawet już znajdziemy jakieś informacje, to niekoniecznie pokrywają się z rzeczywistością. Na przykład, ciosy zostały spisane z podstawowego ustawienia joypada. Oznacza to, że jeżeli przeniesiemy gdziekolwiek jakiś cios, to żeby go wykonać, trzeba najpierw przeprowadzić dochodzenie, pod jakim klawiszem znajdował się on początkowo. Jest to straszliwie upierdliwe i denerwujące. Nie można było napisać po prostu HP dla mocnego ciosu i LP dla słabego? Poza tym, dopiero z gry dowiedziałem się, że zadaniem dobrych sajkików jest walka z organizacją złych sajkików, nazywającą się NOAH. W instrukcji nie wspomniano o tym ani słowem.

Niezwykle frustrujące okazuje się też wykonywanie speciali. Wychodzą raz na kilka, a i tak nie zawsze robimy akurat ten, który byśmy chcieli. Poza tym w trakcie walki nie zawsze jest czas na ich zastosowanie.

No i główna wada – gra jest trochę za bardzo uproszczona. Nie znaczy to bynajmniej, że jest łatwa. Wręcz przeciwnie. Ale przydałoby się trochę więcej ciosów, więcej postaci (jest tylko 8).

PF jest jedną z tych typowych japońskich gier, które do Polski zawitały zupełnie przypadkowo. Nie sądzę, żeby wielu z Was czytało o niej w pismach innych niż te z Kraju Kwitnącej Wiśni. Jednak, mimo swoich wad, jest grą wartą kupienia. To bardzo nietypowa gra, zbudowana na kanwie bardzo typowej Mangi. Polecam ją tylko tym, którzy czują głód wielkich eksplozji i wyładowań.

Sajkik ZooltaR



PSYCHIC FORCE
PUSH START BUTTON
TAITO
© TAITO CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED

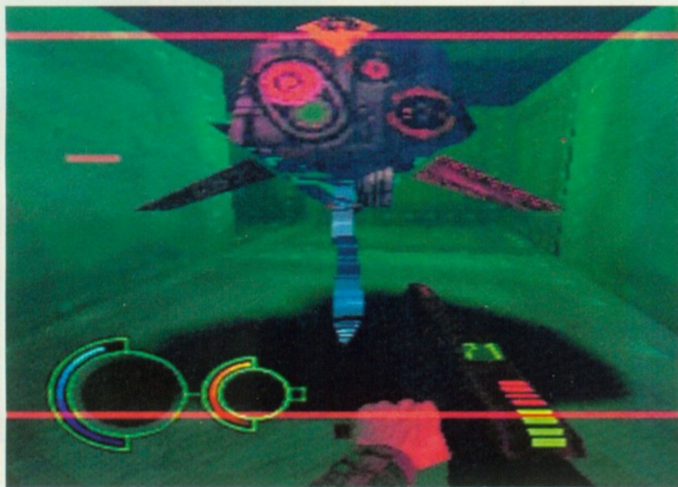
Acclaim/Taito 1997
CMR Digital
Bijatyka
PlayStation
Grafika: 57%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 73%

LIFEFORCE TENKA



Znowu oczekiwałem nie wiadomo czego... I znowu się zawiodłem... Lifeforce Tenka miała być najbardziej przełomową grą FPP na PSX. Rzeczywiście, screeny robiły wrażenie. Ładne tekstury na ścianach, fajnie zaprojektowani, trójwymiarowi przeciwnicy, nowe, ciekawe typy broni i duża grywalność.

Tymczasem gra, co prawda nie okazała się niewypałem, ale nie spełniła moich oczekiwań. Dlaczego?



Miałem niefart i trafiłem na niemiecką wersję. Niektórzy uważają, że można grać, nie zadając sobie trudu zrozumienia, po co się gra. Ja się z tym nie zgadzam i uważam, że wszelkie wstawki filmowe i głupie historyjki tworzą nastrój gry. Bez nich to nie idzie. Niestety, w tym wypadku moje przeczucie sprawdziło się w 100%. Z gry nie zrozumiałem dokładnie nic. Co z tego, że wysadziłem jakiś generator, skoro nie mam zielonego pojęcia, po co? Punkt karny dla niemieckiej wersji.

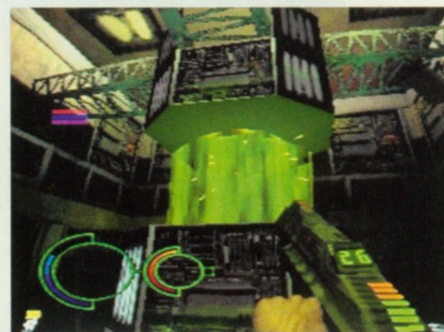
Grafika nie jest zła. Szybka, potwory rzeczywiście trójwymiarowe, ale te korytarze... wszystkie jakieś takie same. I nawet nie chodzi o to, że nie wiem, gdzie iść – ja się po prostu nudzę, jak tam idę.



Muzyka niezła. Generalnie, nie ma się do czego przyczepić. Jeden fajny kawałek znalazł się nawet na CD z muzyką z gier Psygnosis.

Grywalność. Yhm, khe, khe, khe... Nooo, tak... Z grywalnością zdecydowanie nie jest najlepiej. Przede wszystkim, po raz kolejny okazuje się, że joypad SONY w żadnym wypadku nie nadaje się do gier FPP. Połowę przyjemności z zabijania głów na trzech nóżkach (takie monstasy też są) odbiera mi konieczność gimnastykowania palców, żeby: opuścić głowę, wycelować, odsunąć się kilka kroków, bo komputer celowniczy znowu nie złapał namiaru i w końcu strzelić. I tak w kółko. Przy każdym głupim zwierzaczku taka zabawa. Nie ma to nic wspólnego z genialnymi akcjami w DN3D i w Quake'u, gdzie przebiegałem koło drzwi i posyłałem rakietkę do środka albo przeskakując nad dziurą posyłałem pocisk w głowę Shamblera znajdującego się na dole.





Tenka jest po prostu za spokojna jak na grę FPP. Brak w niej adrenaliny. RooS mówi, że nie kupi sobie konsoli, dopóki nie zrobią do niej klawiatury i dobrej myszy. Rzeczywiście, nie znalazłem jeszcze kontrolera do PSX, dającego odpowiednią swobodę poruszania w grach tego typu. Pady zostały stworzone do bijatyk i zręcznościówek, a nie do symulatorów i FPP.

Lifeforce ZooltaR

Developed and Published by Psygnosis Ltd.

LIFEFORCE TENKA

presented in DOLBY SURROUND

(c) Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.

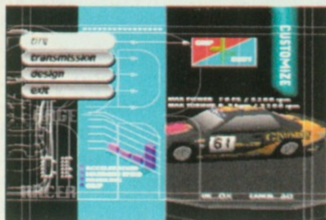
Psygnosis 1997
CMR Digital
3D
PlayStation
Grafika: 79%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 66%

Rage Racer



Po raz kolejny Racer firmy Namco pojawia się na naszych telewizorach. Był już Ridge Racer, Rave Racer (Ridge Racer Revolution na arcade'ach), teraz przyszedł czas na Rage Racer. Na wstępie muszę przyznać, że chociaż lubię gry wyścigowe, to akurat seria Namco jakoś nie przypadła mi do gustu. Po prostu, nie przepadam za tak bardzo zręcznościowymi grami.

Właściwie to Rage niewiele się różni od swych protoplastów. No, oczywiście, jak przystało na grę konsolową w roku 1997, jest doskonale wykonana. Do dzisiaj męczy mnie dylemat, co ładniej wygląda: RR czy V-Rally. W każdym razie, tak samo wyglądają niektóre gry dostępne tylko na automatach.



RR pokazuje moc drzemiącą w małym szarym pudełku produkowanym przez SONY. Dźwięk (a właściwie muzyka) zwyczajowo kopie w zad. Po raz kolejny muzyka zrobiona przez profesjonalistów – doskonale pasujący do gry podkład techno. Przy takim beacie prowadzi się znacznie lepiej.



Jeżeli więc jest tak samo, to co się zmieniło? Producenci gry doszli widocznie do wniosku, że czysto zręcznościowe wyścigi już się przeżyły, więc dodali kretyńską historyjkę o bandzie osłów ścigających się dla pieniędzy, czyli wprowadzili do gry tzw. element ekonomiczny. Za każdy wygrany wyścig dostajemy pewną sumę pieniędzy, którą można przeznaczyć na podrasowanie silnika czy zakup nowego wozu. Do dyspozycji mamy też warsztat malarski, dzięki czemu możemy dowolnie zmieniać wygląd naszego wehikułu. Można nawet zaprojektować własne logo, którego potem będziemy używali w trakcie gry.

A później zaczyna się wyścig. I jest on DOKŁADNIE taki sam jak w poprzednich częściach gry. Samochód nie zachowuje się specjalnie realistycznie, jeździ trochę za sztywno. Każde zetknięcie się z bandą lub przeciwnikiem powoduje zmniejszenie szybkości, ale nic poza tym. Żadnych uszkodzeń pojazdu, żadnych efektownych eksplozji. Zero realizmu. Ale to może się niektórym podobać. Zwłaszcza tym, którzy kochali poprzednie części gry.

Trasa jest tylko jedna, ale za to dzięki systemowi bram zmienia się nieco, w zależności od stopnia trudności gry. Taki sam system już zastosowano w RR, RR i RR...

Jak widzicie, Rage to po prostu Ridge owinięty w nowy papierek i z trochę zmienionym nadzieniem. Nie jest to gra oryginalna ani nowatorska, ale za to dostarcza sporo dobrej zabawy. To dobrze wykonany produkt, który zadowoli przede wszystkim tych, co dobrze się bawili przy poprzednich częściach. Polecam.

Raging ZooltaR

RAGE RACER
TM & © 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
PRESS START

Namco 1997
CMR Dogital
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 96%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 79%

V-Rally

V-Rally to niemal żywcem przeniesiony na konsolę Network Rac Rally Championship (obie gry są niezwykle podobne). Nie muszę chyba pisać, że to symulator samochodu – każdy półmózg może to wydedukować ze screenów i tytułu. Skupię się raczej na samej grze.

Do wyboru mamy marne 40 (!!!) tras. Poruszać się można koszmarną liczbą samochodów (niektóre występują nawet w wersjach angielskich i europejskich). Trasy są zróżnicowane zarówno pod względem liczby zakrętów, jak i warunków pogodowych czy nawet położenia geograficznego. W każdym kraju otoczenie wygląda inaczej. Mamy wyścigi na Korsyce, na Filipinach czy też w angielskiej mgle. Przeciwników jest trzech. Problem tylko w tym, żeby w ogóle dojechać do mety.

Samochód można dowolnie konfigurować. Takiej swobody nie było jeszcze w żadnych wyścigach na PSX. Można więc zmienić przełożenia skrzyni biegów, ustawić sobie zawieszenie, zmienić opony. Dokładnie tak jak w Rally C. Wpływa to oczywiście na tzw. realizm gry. Mogę chyba napisać, że pod tym względem V-Rally jest produktem przełomowym – dotąd na PSX robiono wyścigi o charakterze czysto zręcznościowym.

Natomiast jedno jest pewne. V-Rally jest najładniejszą grą tego typu wydaną na tę platformę. Stwierdzili to wszyscy moi znajomi. Nawet ja, zdecydowany zwolennik wipEouta 2097, muszę przyznać, że grafika po prostu RZĄDZI. Niesamowicie kolorowa i obłędnie szybka. Nawet kiedy garmy z kolegą w split-screenie nie zwalnia ani trochę. Najbardziej efektowny jest wypadek oglądany z wnętrza pojazdu. Można zwymiotować. Po prostu, w jednej chwili świat wywraca się do góry nogami i przez kilka sekund jest jeszcze gorzej.

Niestety, V-Rally ma jedną zasadniczą wadę. Jest koszmarnie trudna. Mimo że w2097 miała opinię gry trudnej (nie wiem czemu), to V-Rally przebija ją całkowicie.



Właściwie to nie radzę Wam siadać do gry, jeżeli nie macie specjalnej kierownicy do PSX. Oczywiście, zawsze znajdą się zapaleńcy, którzy rozwalą całkowicie grę na zwyczajnym padzie, ale po co się męczyć.

V-ZooltaR



Infogrames 1997
CMR Digital
Wyścigi
PlayStation
Grafika: 97%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 78%

Rage Racer vs. V-Rally

Dobre wyścigi na PSX ostatnio się nie pojawiały. Dlatego cieszy fakt, że na rynku są dwa produkty na tak wysokim poziomie. Polecam Wam zarówno RR, jak i V-R. Ta pierwsza gra jest odrobinę lepsza ze względu na mniejszy stopień trudności. Jeżeli jednak jesteście maniakami typowych wyścigów – kupcie V-Rally.

NBA LIVE '97

Nie wszystkie gatunki gier są reprezentowane na Saturnie w wystarczających ilościach. Do tych „deficytowych” należą szczególnie gry sportowe. I chociaż większość ma dość wysoki poziom, to jest ich jednak ciągle zbyt mało. Dlatego fanów gatunku cieszy każdy nowy tytuł.

NBA Live '97 to jedna z gier wydanych w pierwszych miesiącach tego roku przez firmę Electronic Arts. Tytuł ten znany jest już zapewne miłośnikom koszykówki z PC czy PSX, wersja pecetowa ukazała się bowiem pod koniec ubiegłego roku.

NBA Live '97 rozpoczyna kapitalne intro, składające się z ciekawie zmontowanych fragmentów meczów – coś w stylu przerywników oglądanych podczas rozgrywek koszykówki transmitowanych w zachodnich stacjach telewizyjnych. Autorzy zadbali również o takie wstawki podczas meczów, czego dowodem jest duża liczba filmików dostępnych po zakończeniu pierwszej połowy spotkania.

Grać można wszystkimi drużynami NBA (jest ich 29), a także zespołami All-Stars konferencji wschodniej i zachodniej. Składy drużyn są niestety niepełne, brakuje Michaela Jordana i Charlesa Barkleya (jest za to Shaquille O'Neal). Jeżeli jednak ktoś chciałby koniecznie mieć w dużynie te dwie postacie, może w każdej chwili „wykonać” je samodzielnie za pomocą odpowiedniej opcji. Ta czynność jest, przyznaję, trochę pracochłonna – trzeba odszukać, np. w Internecie, wszystkie potrzebne statystyki zawodników i wklepać je w grze. Poza tym jest właściwie wszystko – każda z drużyn jest objęta pełnymi statystykami, przedstawione są też wszystkie boiska. Ogólnie, realizm jest nieźle zachowany. Gorzej natomiast z wykonaniem głównej części gry, czyli meczu.

Grafika niezbyt czytelna – i dla mnie to właśnie jest największą wadą gry. Postacie są niewyraźne, nawet w zbliżeniach, a ich ruchy niezbyt płynne. Właśnie brak płynności powoduje, że gra jest bardzo chaotyczna i niezwykle trudno przeprowadzić składną akcję – po prostu w którymś momencie traci się orientację, gdzie znajduje się piłka. Nie najlepiej też są zrealizowane dalekie podania – gra nie nadąża z przesuwaniem ekranu i trzeba grać „na wyczucie”. Poza tym przeszkadza rozpikselowanie grafiki – widać, jak niskiej rozdzielczości ekranu użyli autorzy w NBA Live '97. Wyjścia są dwa: albo zwiększyć rozdzielczość, albo zastosować jakąś metodę antyaliasingu (wygładzania „ząbkowanych” linii). W chwili obecnej NBA Live prezentuje się nie najlepiej.





Sterowanie jest dość wygodne, klawisze dobrze rozłożone, zawodnicy charakteryzują się jednak dość dużą „bezwładnością” – nie da się szybko zareagować na sytuację zaistniałą na boisku. Od naciśnięcia przycisku joypada do jakiejkolwiek reakcji zawodnika upływa dużo czasu i jest to kolejny poważny błąd twórców wersji na Saturna. W wersji PC efekt ten również występował, ale w zdecydowanie mniejszym stopniu.

Na początku gry wybiera się rodzaj rozgrywek. Dostępna jest pojedyncza gra, cały sezon lub gra w play-offs. Grając pojedynczy mecz, możemy dodatkowo ustawić sobie obowiązujące w nim zasady (a w każdym razie zadecydować, które z nich mają być przestrzegane). Poza tym, jak zwykle w grach EA Sports, można wybrać między trybem zręcznościowym a symulacją. Symulacja oczywiście w znacznie większym stopniu odpowiada realiom prawdziwej koszykówki. W trybie zręcznościowym nawet za notoryczne faulowanie sędzia praktycznie nic nie robi.

Dźwięk jest słabszy niż się spodziewałem. Są oczywiście wszystkie podstawowe odgłosy, jak: kozłowanie, okrzyki publiczności itp. Brakuje jednak atmosfery prawdziwego meczu – nikt nie gra na organach, publiczność „podnieca się” dość schematycznie i właściwie zawsze wtedy, gdy drużyna gospodarzy przechodzi do ataku. Zero inwencji, zero świeżych pomysłów. Szkoda, bo właśnie po firmie Electronic Arts spodziewałem się największej liczby ciekawych rozwiązań.



Jakie są dostępne zagrania? Rozmaite rodzaje podań, wsady i inne zagrania znane chociażby z telewizyjnych transmisji meczów NBA — to zdecydowanie silny punkt NBA Live '97. Jednak w połączeniu z niewyraźną grafiką efekt nie jest najlepszy – na pierwszy rzut oka trudno ocenić „urodę” akcji.



Gra NBA Live '97 trochę mnie rozczarowała. Po znakomitym intro byłem przygotowany na pierwszej klasy symulację koszykówki. Tymczasem przywitała mnie średniej jakości gra, o niedopracowanej oprawie graficznej oraz grywalności. A przecież można na Saturna zrobić dobrą grę sportową, czego przykładem jest znakomity Worldwide Soccer 97. Gdyby NBA Live '97 wyglądała podobnie do WWS97 (choć trochę), byłaby hitem roku.

YuYo

press start button
NBA LIVE 97
© 1997 Electronic Arts. All rights reserved

Electronic Arts 1997
Comat
Sportowa
PC, PSX, Saturn
Grafika: 66%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 67%

Shining Wisdom

Ciekawe, jak to się dzieje, że wszystkie niemal gry z gatunku RPG tworzone na konsole przypominają Zeldę, znakomitą grę na Super Nintendo. Zelda powstała kilka lat temu i chociaż stanowi klasykę RPG (sprzedała się w kilkuset tysiącach egzemplarzy), to jednak jest grą minionej epoki. Tymczasem wiele firm kopiuje jej pomysły aż po dzień dzisiejszy. Najnowszy produkt firmy Working Designs, czyli Shining Wisdom, również czerpie sporo ze wspomnianej klasyki.



Gracz przejmuje tu rolę Marsa (nie mylić z Marksem), młodego rycerza, którego ojciec ocalił niegdyś królestwo od zagłady. Przy okazji co prawda zginął, ale cel osiągnął – królestwo zostało uratowane. Mars został wychowany przez dziadków i teraz powinien przejąć szlachetne cechy swego ojca i zostać słynnym wojownikiem. Przy okazji ma szansę powtórzyć bohaterskie wyczyny ojca, jako że zły elf Pazort ma ochotę zawładnąć krainą.

Grę rozpoczyna intro, z którego, słowo daję, niewiele da się zrozumieć. Jest to ponoć sen, który ma wprowadzić w nastrój gry. Dobrze, jeżeli w połowie gracz nie zaśnie – jest statyczne i po prostu nudne. Potem już zaczyna się gra. Na początku trzeba wybrać oczywiście swoje imię (ewentualnie wczytać zapisany stan gry) i już można startować.

Do gry wprowadza sekwencja, w której (nie żartuję, tak jest w grze) aby wykazać się siłą, należy staranować swojego dziadka. Tak to się właśnie uczy młodzież szacunku dla starszych 8^).

Najpierw kilka słów o wykonaniu. Dźwięk jest dość dziwny, lecz muzyka daje odpowiednią atmosferę – nie jest głośna, ma spokojną linię melodyczną i pasuje do akcji gry. Dźwięki w rodzaju kroków postaci czy szczęku broni nie są szczytem techniki, ale spełniają swoje zadanie. Muszę jednak przyznać, że znacznie łatwiej wpada w ucho muzyka niż efekty specjalne.

Teraz trochę o grafice. Na screenach, sami przyznacie, wygląda nieco nieatrakcyjnie. Na szczęście w grze prezentuje się zdecydowanie lepiej. Jest to zasługą ciekawej, bardzo naturalnej kolorystyki, a także dokładnej animacji. Postacie są sprite'ami i wyróżniają się spośród otoczenia, wszystko jednak jest dobrze do siebie dopasowane (oraz do muzyki).

Jest tu kilka dość ciekawych efektów, jak cieniowanie, przezroczyste obiekty, naturalne i tworzone w czasie rzeczywistym cienie rzucane przez drzewa, budynki itp. Wszystko to wygląda bardzo ładnie. Czasem jednak, nawet mimo zastosowania bitmapowej grafiki, na ekranie pojawiają się duże piksele, na szczęście rzadko. Czyli wykonanie proste, ale po krótkim zagraniu może przyciągnąć.





Zadanie gracza polega na chodzeniu po okolicznym terenie, rozmawianiu z postaciami, zabijaniu przeciwników i innych sprawach, typowych dla zręcznościowych RPG. Mars, czyli główny bohater, nie jest bezbronny, ma miecz oraz może używać własnych mięśni (co czasem nawet bywa skuteczniejsze). Ta ostatnia metoda jest również niezłym sposobem na szybsze przemierzanie rozległych terenów, jako że Mars wtedy znacznie się rozpędza.

Miecz to osobna sprawa – czasem pewne ciosy nie trafiają w przeciwników i jest to jedna z najbardziej irytujących rzeczy w całej grze. Nie wszystkie walki kończą się zwycięstwem bohatera, bo nie może on trafić wroga mieczem!

Poruszanie się postaci ułatwione jest przez przyspieszanie, jednak na niektórych elementach otoczenia, np. wąskie rampy czy drabiny, Mars jest „nadsterowny" i łatwo się z nich ześlizguje – wtedy musi od nowa przebyć spory kawałek terenu.

Poza chodzeniem i rozmawianiem z milionami postaci trzeba rozwiązywać (zwykle dość proste) zagadki oraz oczywiście zbierać przedmioty i używać czarów. Te ostatnie nie zawsze trzeba kupować, wiele z nich przekazują graczowi osoby, z którymi prowadził konwersację. Może też wywalczyć czary u przeciwników.

W ogóle Shining Wisdom nie jest grą dla szczególnie wymagających graczy – większość potrzebnych przedmiotów znajduje się dość szybko i można przejść dalej.

Shining Wisdom to gra dla osób, które już widziały podobne tytuły. Bardzo sympatyczna, ładnie prezentująca się na monitorze i pozwalająca na chwilę relaksu.

YuYo



Working Designs 1997
Bobmark
RPG
Saturn
Grafika: 70%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 82%

MORTAL KOMBAT TRILOGY

W swoim czasie wszystkie trzy części Mortal Kombat były grami kultowymi. Na tych tytułach wychowało się wielu graczy, a o ich stałej popularności świadczą tłumy zgromadzone na turniejach Mortala, odbywających się na kolejnych edycjach Gambleriady. Faktem jest, że pierwsza część Mortal Kombat była rewolucyjna pod względem wykonania, a dwie kolejne, coraz lepiej wykonane kontynuacje dorównywały jej grywalnością. Teraz nadeszła era Mortal Kombat Trilogy – połączenia wszystkich trzech edycji w jednej, ale nie tylko! MKT chyba najbardziej przypomina Ultimate Mortal Kombat 3.

Wersja na Nintendo 64 ma wiele plusów, jednak i kilka dość poważnych błędów. Oprawa graficzna MKT jest zdecydowanie lepsza od tej z 32-bitowych odpowiedników, co da się zauważyć np. w znacznie płynniejszej animacji, pozbawionej charakterystycznych skoków i zatrzymań. Zachowane zostały wszystkie elementy znane z poprzednich części – od brutalnych ciosów specjalnych wykonywanych podczas gry, aż do interesujących zakończeń (w tym popularnych Fatalities). Do tych ostatnich twórcy gry dodali jeszcze kilka nowych, efektownych – również w stylu Brutality. Nie zmieniły się za to inne, popularne metody kończenia walk, czyli Animalities i Babalities.

Tła zostały mocno podrasowane i prezentują się jeszcze lepiej niż w ostatniej części gry. Są naprawdę ładne i wyraźne. Wszelkie efekty w rodzaju przezroczystości czy półprzezroczystości są również bardzo dobre i trudno cokolwiek w tym względzie zarzucić firmie Midway. W sumie trzeba stwierdzić, że pod względem grafiki Mortal Kombat Trilogy jest zdecydowanie najwierniejszym odbiciem wersji na automaty.









Mimo tak wielu zalet, minusy są jednak zbyt wyraźne, by dało się o nich zapomnieć. Trudno się np. przyzwyczaić do kierowania postaciami za pomocą analogowego joypada. Po pierwsze, joypad wydaje się zbyt delikatny do gier typu Mortal Kombat, a zarazem nie pozwala na szybką reakcję. Widać, że nic nie zastąpi standardowego, 8-kierunkowego joypada. Po drugie, przyciski na padzie do N64 nie są stworzone do grania w Mortal Kombat i po pewnym czasie ręce zaczynają boleć.

Chociaż w MKT dostępne są wszystkie postacie występujące w trzech poprzednich częściach gry, łącznie 26 osób (i dodatkowo cztery ukryte, co daje okrągłą liczbę 30 zawodników), to ich wykonanie nie do końca jest perfekcyjne. Wytłumaczenie tego faktu jest oczywiste – nie dało się wszystkich danych upchnąć na tak w sumie niewielkim medium jak kartridż. Dlatego też, chociaż wizualnie tła i postacie prezentują się fantastycznie, animacji troszkę brakuje płynności. To samo dotyczy ścieżki dźwiękowej, znacznie uboższej niż wszystkie dostępne wersje CD. I chociaż okrzyki wydawane przez walczące postacie oraz odgłosy ciosów są wyraźne, to brakuje trochę atmosfery, tworzonej przez znakomitą, spokojną muzykę odgrywaną z kompaktu.

W grze pojawia się kilka nowych elementów. Najważniejszy jest wskaźnik, nie spotykany do tej pory w serii Mortal Kombat. Nazywa się „Aggresor" i jest doładowywany za każdym razem, gdy postać wykona jakiś cios – zwiększa to siłę wykonywanych uderzeń i pozwala szybciej pokonać przeciwnika.

Czy Mortal Kombat Trilogy zasługuje na to, by stać się grą popularną? Mimo swych błędów, tak! Głównie dlatego, że jest kontynuatorką wspaniałej serii, a na dodatek – jednym z jej najlepszych przedstawicieli. Również dlatego, że wykonanie i grywalność Mortal Kombat Trilogy są bardzo dobre. Ogólny wizerunek gry psuje trochę niezbyt wygodne sterowanie zawodnikami. Jeżeli jednak kochasz Mortal Kombat, pokochasz i MKT.

YuYo

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Midway 1997

American Computer & Games

Bijatyka

Nintendo 64, PC, PSX

Grafika: 85%

Dźwięk: 78%

Ogółem: 82%

Nowa konsola Segi!

Od pewnego czasu Saturnowi nie wiedzie się najlepiej, firma Sega pracuje jednak nad jego następcą. Przygotowane zostały dwa projekty: technicy z Sega of America przygotowali zbudowany na bazie chipsetu 3Dfx system Blackbelt, zaś Sega of Japan konsolę Dural. Gdy piszę ten tekst, najnowsze wiadomości wskazują na to, iż kierownictwo Segi wybrało projekt Dural, co spowodowało odejście z firmy całego zespołu techników pracującego nad Blackbeltem.

Dural jest 64-bitową konsolą przygotowaną wspólnie przez firmy: Sega (główny projekt konsoli i oprogramowanie), NEC (chipy graficzne i produkcja), Yamaha (układy dźwiękowe), oraz... Microsoft. Ta ostatnia firma przygotuje dla Durala system operacyjny, bazujący na Windows CE. Najbardziej zdumiewające mają być możliwości graficzne konsoli: gdy porównano szybkość wyświetlania grafiki przez najszybszy układ 3Dfx Voodoo oraz przez Dural, konsola zwyciężyła z ponad 25-krotnie lepszym wynikiem! Standardowa rozdzielczość obrazu ma wynosić 640x480 pikseli, choć chipy graficzne będą mogły obsłużyć nawet rozdzielczości rzędu 1024x768 pikseli. Ponoć istnieje specjalny tryb graficzny, pozwalający na tworzenie grafiki w tej rozdzielczości, a potem skalowanie jej do rozdzielczości telewizyjnej, przy jednoczesnym antyaliasingu. Naturalnie konsola będzie realizowała sprzętowo wszelkie efekty graficzne dostępne w już istniejących systemach.

Jeśli chodzi o pojemność pamięci, Dural zdecydowanie przebije istniejące na rynku produkty. Po pierwsze, będzie miał 8 MB pamięci przeznaczonej na tekstury oraz dodatkowe 8 MB pamięci systemowej. Co ciekawe, ta ostatnia będzie mogła być rozszerzona nawet do 16 MB. Gdy dodamy do tego 4 MB pamięci wykorzystywanej przez układy dźwiękowe Yamahy, otrzymamy (w zależności od zakupionego rozszerzenia) od 20 do 28 MB pamięci! Jest to ilość wystarczająca do najbardziej nawet zaawansowanych tytułów. Czas ładowania gier także powinien się nieco skrócić – przewidywany jest bowiem napęd CD o 6- lub 12-krotnej prędkości. Dural standardowo ma być wyposażony w 4 porty joypadów, lecz same te urządzenia mają być dość szczególne. Poza slotami na karty pamięci (obecnymi np. w kontrolerach do N64), joypady mają zawierać ekraniki LCD.

Za około rok powinny być zaprezentowane pierwsze produkty na nową konsolę. Mają to być: nowa gra z Sonicem, kilka gier sportowych oraz, uwaga!, Virtua Fighter 3. Wśród producentów gier na nowy system mają być m.in. Acclaim, Capcom, Electronic Arts, GT Interactive, Interplay i Konami.

Spodziewać się można ceny w granicach 300-400 dolarów USA, lecz nie jest wykluczone, iż okaże się ona znacznie niższa, np. około 200 dolarów. Dural ma się ukazać jeszcze przed Gwiazdką 1998 jednocześnie w USA i Japonii. (yuyo)

Red Alert (PSX)

Wciąż jedna z najpopularniejszych strategii czasu rzeczywistego, Red Alert, ukaże się także w wersji na Sony PlayStation. Gra będzie niemal identyczna jak wersja pecetowa – zawarte będą wszystkie pojazdy, mapy i misje (chociaż kilka z nich będzie nieznacznie przemodelowanych). Zapowiadane jest też pewne zwiększenie szybkości grafiki – Red Alert na PSX ma wyświetlać 60 klatek na sekundę. Termin: październik 1998. Producent: Westwood Studios. Platforma: Sony PSX. (yuyo)



Nintendo 64 w 1998 roku

Rok 1997 jest wciąż rokiem Nintendo – N64 sprzedaje się znakomicie i nic nie wskazuje na to, by dobra passa firmy miała się zakończyć. Więcej – amerykańskie firmy analityczne już zapowiadają, iż rok 1998 również będzie należał do Nintendo. „Przewidujemy, że w 1998 roku Nintendo sprzeda około 10 milionów konsol N64, co da im prowadzenie na rynku amerykańskim", powiedział przedstawiciel firmy Wedbush Morgan Securities. Warto zaznaczyć, że do lipca br. w Ameryce Północnej sprzedano 2,8 miliona tych konsol. (yuyo)

Analogowy joypad (PSX)

Urządzenia tego typu są coraz bardziej popularne – używane są wszak na niemal każdej platformie sprzętowej. Nie należy się więc dziwić, że i firma Sony postanowiła pójść z duchem czasu i rozpoczęła sprzedaż własnego kontrolera analogowego. Kształtem przypomina on standardowy pad do PSX-a, lecz z dodanymi dwoma (!) joystickami analogowymi. Joypad może pracować też w trybie cyfrowym. Kosztuje około 30 dolarów, nie wiadomo jednak dokładnie, które gry będą go obsługiwały. Jedną z pierwszych ma być znakomity Blasto. (yuyo)

Diddy Kong Racing (N64)

Informacje o tej grze pojawiły się nagle, bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi. Jeszcze dziwniejszy jest fakt, że tytuł ten przygotowywany jest przez firmę, która szykowała w tym samym czasie kilka innych gier, mało kto oczekiwał więc innych premier. Tymczasem firma Rare przygotowała następcę popularnych wyścigów Mario Kart 64. Gdy piszę ten tekst, dostępne są jedynie bardzo skąpe informacje oraz kilka screenshotów, ale już wiadomo, że gra będzie miała rozbudowaną i bogatą grafikę oraz znacznie rozszerzone (w stosunku do Mario Kart 64) tryby gry multiplayer. Screeny wskazują na to, że pierwsza obietnica zostanie spełniona. A jak z grywalnością – zobaczymy... Termin: początek 1998. Producent: Rare. Platforma: Nintendo 64. (yuyo)



Nagano Winter Olympics '98 (PSX)

Na zimową olimpiadę w Nagano firma Konami przygotowuje znakomicie zapowiadający się tytuł. Grafika NWO '98 zadziwia już teraz, we wczesnej fazie produkcji. Gra obejmować będzie między innymi bobsleje, kilka dyscyplin narciarskich, snowboard. Termin: koniec 1998. Producent: Konami. Platforma: Sony PSX. (yuyo)



Burning Rangers (Saturn)

Grupa Sonic Team tworzy gry rzadko, ale za to wszystkie jej produkty są znakomitej jakości (seria Sonic, Nights). Jednym z hitów zapowiadanych na przyszły rok jest Burning Rangers. Gra wykorzystuje engine 3D rodem z Nights, lecz najbardziej zdumiewająca jest jej akcja. Gracz staje się bowiem strażakiem przyszłości – musi więc gasić pożary, ratować uwięzione osoby, lecz także walczyć z przeciwnikami. Sporo będzie współpracy z komputerowymi „partnerami". Wszystko tu wygląda znakomicie – pomysł, grafika... Mam nadzieję, że i grywalność będzie równie wielka. Termin: początek 1998. Producent: Sonic Team/ Sega. Platforma: Sega Saturn. (yuyo)



CÓRKA KSIĘCIA TOLKA

Dramat w trzech aktach, przez słynnego barda spisany.

AKT I

Książę Tolko:
Córę za mąż swą wydaję.
Na waszą radę się zdaję.
Doradca:
Nie jest ona urodziwa,
Nikt nie weźmie jej za żywa.
Smoka byśmy sprowadzili
I wieść taką rozgłosili:
Kto poczwarę tę zwycięży
Ten Twej córki będzie mężem.
Tolko:
Plan ten nie jest doskonały,
Bo istnieje problem mały.
Z was ministrów głupie krowy.
Nie dam państwa mu połowy!
Błazen:
Ależ, panie mój wspaniały,
Tu jest właśnie dowcip cały.
Ot, gdy zjawi się gagatek,
Każ zapłacić mu podatek:
Dochodowy, VAT, popiwek
Od luksusu i od dziwek.
Tolko:
Z ciebie, błaźnie, człek przemyślny
Ten plan jest zaiste sprytny.
Jeśli w życie go wcielimy,
Sporo na tym zarobimy!

Akt II

Bard:
Czas upływał dość powoli,
Smok się wyrwał spod kontroli,
A rycerze, jako żywo,
Zamiast walczyć żłopią piwo.
Tolko:
Plan nasz jednak nie wypalił,
Nawet całkiem się zawalił!
Radźcie więc mi, ministrowie,
Niechaj który się wypowie,
Prędzej przyjdźcie na ratunek,
bo się w kraju skończy trunek!
Minister:
Smok pod gródkiem, woje w karczmie...
To wygląda dosyć marnie.
Przez Twą córkę – przykra sprawa
To już wcale nie zabawa.
Nikt nie weźmie jej za żonę...
Tolko:
A więc wszystko przesądzone!
Smok się w kraju rozpanoszy,
Całe miasto mi spustoszy,
No a córa ma, królewna,
To już stara panna pewna!
Błazen:
Rozgłoś panie wieść okrutną:
Smok poślubi córę jutro!
Tolko:
Czy ci, błaźnie, mózg znieświeżał,
Chcesz, by smok mi córkę zeżarł?
Błazen:
Ależ skądże, wielki panie,
Przecież się odwrotnie stanie!
Jak królewnę zoczy, snadnie
Biedny smoczek trupem padnie.

Akt III

Bard:
Smok, na propagandę głuchy,
Zaparł się w jaskini brzuchem.
Widząc król, że trudna rada,
Córkę swoją tam sprowadza...
Smok: -
Cóż to jest za nowe dziwo?
Bazyliszek, jako żywo!
O mój boże, wielkie nieba,
Tej poczwary mi potrzeba!
A ta morda, jak jaszczurka!
Czy to, panie, twoja córka?
Tolko:
Ja ci radzę stąd uciekać,
Bo już w mieście ołtarz czeka.
Smok:
Ołtarz? Ołtarz! To wspaniale!
Nie czekajcie zatem wcale,
I ogłoście, byle żwawo,
Śluby smoka z tą tu żabą!
Bard:
W takiej będąc więc opresji
Na następnej rządu sesji
Rzecz takową wymyślili:
„Kto od walki się uchyli
Ten królewnę wnet poślubi.
Choćby nawet jej nie lubił!"
Gdy rycerze wnet wymarli
Przed królewną szewczyk marny...
Szewczyk:
Pierwszy idę ja z pospólstwa
Chyba muszę użyć lustra.
Gdy królewna twarz swą zoczy
I uśmieszek swój uroczy
Z orbit jej wylecą oczy.
Bard:
Szewczyk dobrze plan wykonał.
Padła trupem jego żona.
I tu koniec będzie rzewny,
Zdechł smok z żalu bez królewny.
A szewc, przez tłum ubóstwiany,
Umarł wnet – zacałowany!

• • •

Morał taki płynie z tego:
Wydaj córkę za ślepego.

P.M.B. Pierrezza

Od redakcji: Autora przepraszamy za dokonane skróty – wiersz był stanowczo za długi. Czekamy na następne teksty!

Jaki komputer jest najlepszy?

To z pozoru trudne i wymagające głębokich studiów nad tematem pytanie ma wiele odpowiedzi. Najlepszy komputer to: Ajbijem, Amiga, Atari, Amstrad, Atakżemakintosz (zadziwiającym zbiegiem okoliczności wszystkie firmy komputerowe mają nazwy zaczynające się na „A" – ale to jest po prostu masońsko-marsjański megaspisek). Ja jednak nie dałem się ogłupić tej propagandzie i sam opracowałem jedyny, słuszny komputer „Teraz Polska".

Komputer ten charakteryzuje się tym – i jest to nowość na skalę światową – że nie ma podstawowej konfiguracji sprzętowej. Jest to wynik rozwinięcia do maksimum koncepcji modularnej budowy komputera. Oczywiście, żeby od razu odeprzeć wszystkie zastrzeżenia – komputer jest polski, bo myśl, która go stworzyła, jest polska. Natomiast komponenty są zachodnie, bo to i jakość lepsza, no i w końcu dążymy do Europy, nie?

Na początek przedstawię wersję nie najtańszą, lecz bardzo satysfakcjonującą pod względem osiągów uzyskanego sprzętu. Kupujemy dziewięć komputerów 16-bitowych (Atari, Amiga lub na przemian) i co otrzymujemy?

Nieprawdopodobne multimedium!!!

- 9 stacji dysków.
- 18 portów joysticków.
- Rozdzielczość 960×600 pkt w low-res.
- Rozdzielczość 1920×1200 pkt w hi-res.
- Nie spotykane dotychczas możliwości muzyczne!!!
- Mnóstwo dokonywanych jednocześnie operacji!!!
- Częstotliwość zegara 54 MHz.
- I wiele, wiele innych możliwości...

Firma „Mój komputer" posiada zestaw niezbędnych peryferiów do tak skonstruowanego multimedium. Można w niej zakupić półkę na 9 (lub więcej) monitorów, nalepki z napisem „M.K.T.P. SuperSpecyalizer" oraz specjalizowane peryferium zapewniające wyższość naszego komputera nad innymi – „PAL-a". Jest to wykonana z najlepszego gatunku drzewa sztacheta, tym większa, im mniej MHz ma nasz komputer. Dla ludzi zajmujących się RAY-TRACING-iem produkowane są specjalne monitory bez kineskopów, wraz z zestawem lampek, kul, sześcianów i klejem „Cyberklej". Osiągane na tych monitorach efekty są niewiarygodnie realistyczne. Najlepsi specjaliści opracowują ciągle nowe wykręty – po dwa tygodniowo!!! – by udowodnić, że „M.K.T.P.Superspecyalizer" jest niewątpliwie najlepszym komputerem osobistym. „Teraz Polska" – wybór należy do Ciebie...

Adam Nakonieczny


PC KURIER
ENTER CD
AMIGA
GAMBLER
CADCAM FORUM
TELECOM forum
net forum
UNIX FORUM

GAMBLERIADA 97

V TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

jesień

24-26.10.97 HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6A

ORGANIZATOR: GREIT (022) 629 19 43

DUNGEON

Na grę Dungeon Keeper musieliśmy czekać bardzo długo, bo aż trzy lata. Oczekiwaliśmy jej z niecierpliwością, ponieważ miała przynieść rewolucję w gatunku RPG. Jej autorzy zdecydowali się odwrócić koncepcję klasycznych RPG – gracz występuje po stronie Zła, a nie (jak dotychczas) Dobra. Pomysłu tego nie udało się jednak zrealizować do końca – zamiast antyRPG powstała standardowa gra strategiczna w czasie rzeczywistym.

Jak to się je?

Grę Dungeon Keeper trzeba zaliczyć do gatunku, który pojawił się wraz z Dune 2. Dzięki scenariuszowi fantasy gra przypomina trochę niektóre produkcje z ostatnich lat, np. Warcraft czy Blood & Magic.

W walce można uczestniczyć posługując się widokiem „pierwszoosobowym" (czyli patrząc oczami głównego bohatera) jak w grach role-playing. Jednak nie ma wtedy możliwości pełnego kontrolowania rozwoju wydarzeń. Panujący na polu walki chaos znacznie utrudnia kierowanie pojedynczym potworem. Bywa, że zamiast atakować wroga trafiamy przypadkiem w sprzymierzeńca. Dlatego lepiej pozostawić sterowanie komputerowi.

Inaczej jest, gdy dysponujemy jednym potworem. Na przykład w jednym z ukrytych poziomów wcielamy się w smoka, aby przebyć jeziora magmy. Potem wykorzystujemy demona żółciowego, aby bezpiecznie pokonać korytarze pełne gazowych pułapek. Dalej przychodzi kolej na czarną damę i slalom między kamiennymi kulami itd.

Jednak w głównej części gry korzystanie z tej opcji jest niepotrzebne i w większości przypadków szkodliwe. Wyjątkiem od reguły jest sytuacja, gdy natkniemy się na jakieś większe jaskinie – można wysłać jednego potwora na zwiady.

Nasze zadanie w Dungeon Keeper jest proste. Musimy wydobywać złoto lub klejnoty (znacznie bardziej wydajne). Zapewni to nam możliwość finansowania budowy komnat, rzucania czarów, wypłaty pensji potworom... Należy stworzyć obszerny i bogato wyposażony loch i poczekać, aż nasze stwory wynajdą nowe komnaty i czary. Potem trzeba je wyszkolić i pokonać natrętnych bohaterów oraz równie Złą, jak my, konkurencję.

Oprawa i wymagania sprzętowe

O oprawie graficznej i dźwiękowej (a zwłaszcza o rewelacyjnej polskiej wersji językowej) pisałem szerzej w recenzji – G 9/97. Choć nie jest pozbawiona wad, została zrealizowana na bardzo wysokim poziomie. 8 MB RAM wystarcza tylko dla grafiki VGA pod DOS, dla SVGA i do gry pod Windows 95 wymagane jest 16 MB RAM. Minimalna konfiguracja do gry pod Windows to Pentium 75. Do słuchania muzyki ze ścieżek audio konieczna jest karta Sound Blaster AWE 32 lub 64.

Warto wspomnieć o bardzo specyficznym humorze charakteryzującym grę. Przytoczę kilka przykładów.

Na początku słyszymy: „Wymarzenice. Region zamieszkany przez niepoprawnych marzycieli, zarządzany przez piękną Kasię. Jest dobra i sprawiedliwa, nie więzi i nie torturuje swych poddanych. Nie zmusza ich też do płacenia coraz większych podatków na utrzymanie wojska..." Nieco później, o tym samym regionie: „Straszków. Zawodząca, pomarszczona starucha panuje nad tym, co pozostało z tego spustoszonego kraju. Kiedyś była piękna, teraz robi się niedobrze na jej widok. Prawdziwy cud chirurgii kosmetycznej!"

„...Z pewnością ucieszy Cię wiadomość, że obdartych mieszkańców cechuje zdrowy brak szacunku dla życia i łaknienie drugiego człowieka, przez intelektualistów nazywane kanibalizmem...".

„...Ten starożytny loch ma wielkie znaczenie archeologiczne. Co oznacza, że powinniśmy tu znaleźć kilka ciekawych skarbów wartych przywłaszczenia sobie. Jest to tak zwana archeologia stosowana...".

Jeśli pod koniec poziomu pojmiemy władcę krainy, mamy możliwość torturowania go i delektowania się jego jękami...

Komnaty

W DK dysponujemy 14 pomieszczeniami, które możemy budować.

Piętnastym jest Serce Labiryntu.

Skarbiec

Tutaj chochliki znoszą wydobyte złoto i klejnoty. Jeżeli znajdziemy jakieś skarby, musimy je przenieść do skarbca lub zbudować komnatę w miejscu, w którym się znajdują.

Skarbiec



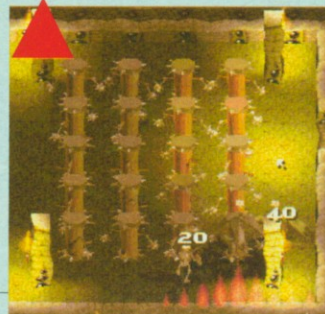
Leże



Kurnik



Sala treningowa



KEEPER

Z niedobitkami podyskutujemy za chwilę, tylko naostrzymy nasze argumenty...

Cytat z gry



Leże

Stworom trzeba zapewnić miejsce spokojnego odpoczynku. Tutaj mogą leczyć rany – taka metoda powrotu do zdrowia jest dla nas bardzo korzystna, ponieważ nie musimy wydawać ani grosza. Warto pamiętać o różnych antagonizmach (najbardziej klasyczne to: muchy – pająki, szkieletory – demony żółciowe, wampiry – czarnoksiężnicy) i umieszczać wrogie sobie potwory w odległych krańcach leża lub innych salach tego typu.

Kurnik

Stwory muszą coś jeść... Ciekawe, jak to jest w wypadku szkieletorów. Gdzie podziewa się zjedzony kurczak?

Sala treningowa

Trening to podstawa dobrego wyszkolenia naszych sług. Na wyższych poziomach lepiej nie atakować wroga z niewyszkolonym wojskiem...

Biblioteka

Bardzo ważna sala. Umożliwia tworzenie nowych czarów oraz pomieszczeń. Tam też przechowywane są zdobyte „niespodzianki".

Most

Wodę możemy przekraczać bez żadnych problemów. Jeżeli jednak chcemy położyć posadzkę na drugim brzegu „jeziora", musimy doprowadzić tam most (podobnie jest z „niespodziankami" znajdującymi się daleko od brzegu). Lawę mogą bez problemów przekraczać tylko nieliczne potwory, które nie potrafią latać, np. smok. W tym wypadku most jest koniecznością.

Posterunek

Jeżeli chcemy się zabezpieczyć przed niespodziewanym atakiem szybkich wrogich stworów, musimy zbudować posterunek i przydzielić tam straż.

Warsztat

Sala, w której możemy produkować drzwi i pułapki.

Więzienie

Zamiast zabijać nieprzyjaciół, lepiej ich uwięzić. Jeżeli umrą z głodu, mogą zasilić nasze szeregi jako szkieletory.

Sala tortur

Więźniów można wysyłać na tortury. Wtedy wydobędziemy z nich informacje o usytuowaniu komnat wroga. Istnieje też pewna szansa, że poddadzą się tej metodzie perswazji i staną naszymi sługami. Jeżeli zaś do ostatka będą silni i odporni, to w naszej armii pojawi się grupa duchów...

Koszary

Można tutaj skompletować oddział, dowodzony przez jednego stwora. Wystarczy go tylko opętać i wszyscy pójdą za nim. Metoda niezbyt skuteczna, ponieważ ma pewne ograniczenia, np. w oddziale nie mogą się znaleźć czarnoksiężnicy o sumie doświadczenia ponad 15 – dojdzie wtedy do buntu; nie możemy też w pełni kontrolować przebiegu walki.

Świątynia

Można w niej składać ofiary. Jednak nie udało mi się niczego uzyskać od bogów podziemi [ja kiedyś dostałem drugopoziomowego czarnoksiężnika, uprzednio poświęciwszy wiele żuków – Alx]. Może trzeba wyłożyć dużą sumę gotówki... tylko po co? W świątyni gromadzą się duchy. Często przebywa w niej rogaty rozpruwacz. Można też leczyć zarażone stwory.

Cmentarzysko

Chochliki znoszą tu wszystkie znalezione trupy. Im bardziej zażarta walka, tym więcej ciał i większa szansa na przebudzenie wampira. Widok trupów leżących w podziemiu psuje naszym stworom humor... Dziwne, zaiste. Czyżby w trakcie walki wyrwano im kręgosłup moralny?

Oczyszczalnia

Miejsce, z którego można przywoływać inne znajdujące się w podziemiach stwory. Najskuteczniejszym pracownikiem jest wampir – jeżeli jest tylko jeden, znacznie podwyższa atrakcyjność naszych lochów.

Serce Lochu

Jedyna komnata, której nie możemy zbudować. Musimy jej bronić za wszelką cenę – dopuszczenie do jej zniszczenia oznacza naszą klęskę.

Potwory

W podziemiu występuje 17 gatunków stworów. Wszystkie, oprócz chochlików, są przyciągane przez pomieszczenia o określonej wielkości. Musimy opanować wyjście na powierzchnię, aby nasze potwory mogły się pojawić. Nawet nienawidzące się poczwary współpracują ze sobą podczas walki oraz przy wykonywaniu powierzonych im zajęć, np. wampir i czarnoksiężnicy bez problemów współegzystują w bibliotece.

Chochlik



To nasza siła robocza. Potrafi drążyć tunele, przygotować miejsce na komnaty, wydobywać złoto, kłaść „posadzkę" oraz umacniać ściany lochów. Warto wytrenować chochliki na minimum 3. poziom doświadczenia, są wtedy dużo szybsze.

Czarna dama



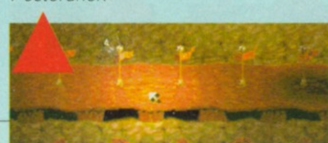
Doskonała w boju... Jest przyciągana przez salę tortur (min. rozmiar: 9 segmentów). Uwielbia uczestniczyć w torturach, także w roli ofiary.



Biblioteka



Most



Posterunek



Warsztat

Czarnoksiężnik



Inteligentny i niebezpieczny stwór. Większość czasu spędza w bibliotece (przyciągany przez nią: minimum 9 segmentów). Nie jest zbyt pracowity, po skończeniu „programu badań" trzeba go na siłę zaciągnąć do sali treningowej.

Demon żółciowy



Potężny potwór, doskonały wojownik. Jest odporny na działanie pułapek gazowych. Przyciąga go leże (25) i kurnik (25). Lubi pracę w warsztacie, choć nie jest tam tak sprawny jak trolle.

Duch



Powstaje, gdy umrze ofiara tortur. Wojownik średniej klasy. Nie lubi treningu, ale daje się do niego przekonać. Może pracować w bibliotece. Większość czasu spędza w świątyni (duża liczba duchów oznacza konieczność budowy dużej komnaty tego typu). Duch na poziomie 10. może wpaść w konflikt z rogatym rozpruwaczem, choć – znając charakter tego ostatniego – trudno będzie ocenić, kto zaczął „dyskusję".

Macka



Potwór żyjący w wodzie. Rzadko pojawia się po naszej stronie. Przyciąga go leże (9) i świątynia (9). Niebezpieczny tylko na wyższych poziomach umiejętności, ponieważ dysponuje czarem zamrożenia. Na ostatnim poziomie gry musimy się rozprawić z grupą takich potworów.

Mucha



Słaby stwór, może być jednak pożyteczny na niskich poziomach. Jeżeli w podziemiach znajdują się duże groty, może przedostać się na teren wroga. Wtedy zazwyczaj atakuje chochliki i dezorganizuje ich pracę. Gdy mucha zostanie zaatakowana przez groźniejsze stwory, należy wyciągnąć ją z wiru walki i wrzucić do legowiska. Gdy wyleczy rany, ruszy ponownie, aby uprzykrzać życie wrogom.

Ogar



Niezbyt silny, ale bardzo szybki i niebezpieczny (gdy znajduje się na wysokim poziomie) potwór. Przyciąga go oczyszczalnia (9). Lubi wałęsać się po lochach, niszczyć nieprzyjacielskie drzwi i atakować wrogie chochliki. Często wpada w poważne tarapaty, z których musimy go wyciągać za kark. Czuje niechęć do pączkujących demonów, co niekiedy prowadzi do walki.

Ork



Jeżeli osiągnie poziom 8–10, jest groźnym wojownikiem. Przyciąga go sala treningowa (9) i koszary (1). Uwielbia trening, samodzielnie podejmuje służbę wartowniczą na napotkanym posterunku.

Pająk



Słaby potwór. Pojawia się na niższych poziomach, gdy zbudujemy leże (9) i kurnik (9). Lubi paraliżować więźniów.

Pączkujący demon



Niewielki, ale sprawny i silny wojownik. Przyciąga go skarbiec (1) i sala treningowa (1) – jego ulubione miejsce pobytu. Po osiągnięciu 10. poziomu doświadczenia zmienia się w smoka.

Rogaty rozpruwacz



Największy „psychol" w tym towarzystwie. Operuje kosą z niespotykaną sprawnością. Niestety, jest absolutnie nieobliczalny. Szybko denerwuje się i rusza na poszukiwanie rozrywki, czyli pierwszego stwora, jakiego zobaczy... i atakuje go. Uwielbia polowanie na chochliki – jedno machnięcie kosą i zostaje tylko krwawa plama na posadzce. Niełatwo go zmusić, aby trochę potrenował. Wymaga dużej świątyni. Jeżeli takiej nie mamy, najlepiej wyznaczyć go do pracy w bibliotece. Można też zamknąć go (na klucz!) w kwaterze zawierającej leże, kurnik, salę treningową, skarbiec i świątynię.

Smok



Doskonały wojownik. Przyciąga go skarbiec (25) i leże (15). Uwielbia pracę w bibliotece, ale można go wykorzystać w warsztacie. Lubi też trening. Inteligentny, zdolny i bezkonfliktowy. Trochę powolny, czasami odstaje od maszerującej grupy.

Szkieletor



Powstaje w momencie śmierci człekokształtnego więźnia (nie za każdym razem). Lubi trening, szybko dochodzi do 10. poziomu umiejętności. Jeden z moich ulubionych stworów.



Troll



Słaby wojownik, ale doskonały konstruktor. Przyciąga go warsztat (1).

Wampir



Powstaje ze zwłok zgromadzonych na cmentarzu. Wspaniały w walce, doskonale pracuje w bibliotece. Po zakończeniu badań większość czasu spędza w oczyszczalni. Jeżeli osiągnie poziom doświadczenia wyższy od trzeciego, nie można go zabić (odradza się w leżu, jednak z doświadczeniem mniejszym o 1).

Żuk



Potwór niezbyt przydatny nawet na niskich poziomach. Pojawia się po wybudowaniu leża (1).

Bohaterowie

Grupy śmiałków dostają się do naszego lochu przez magiczne teleporty. Niekiedy obejmują w posiadanie część podziemi.

Barbarzyńca



Dobrze wyszkolony, ale niezbyt inteligentny wojownik. Dobry materiał na szkieletora.

Czarodziej



Trudny orzech do zgryzienia. Czasami trzeba wesprzeć atakujące go stwory za pomocą błyskawicy. Często podczas tortur przechodzi na naszą stronę.

Krasnolud



Dobry wojownik. Jednak może go zgubić żądza złota – nie odpuści żadnemu skarbcowi po drodze.

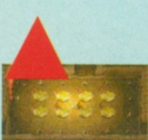
Kret



Niebezpieczny, ponieważ potrafi ryć korytarze. Grupa bohaterów, w której znajduje się kret może zaatako-


Więzienie


Koszary


Sala tortur


Świątynia





wać nasz loch z najmniej spodziewanej strony.

Łucznik



Dobry w pojedynku na odległość, słaby w walce wręcz. Rzadko staje się naszym sługą.

Mnich



Nieźle walczy. Jest groźny, ponieważ potrafi leczyć rany nie tylko swoje, ale i innych bohaterów. Czasem można go skłonić torturami, aby przyłączył się do nas.

nik. Do pokonania go potrzeba wielu stworów. Czasami można go zmusić torturami do przejścia na naszą stronę.

Wróżka



Groźna głównie dla naszych chochlików. Słabe błyskawice nie są zbyt skuteczne w walce z groźniejszymi stworami. Nie powiodły się żadne próby przeciągnięcia wróżki na stronę Zła.

Złodziej



Nie jest niebezpieczny. Szybki – potrafi uciec przed powolniejszymi potworami, a czasami nawet przed kamienną kulą (nie na długo...). Torturowany, może przejść na naszą stronę.

Avatar

Przeciwnik z prawdziwego zdarzenia. Przy nim rogaty





rozpruwacz to dzieciak bawiący się w piaskownicy. Walka z nim jest długa, ciężka i... kosztowna.

Olbrzym



Sprawny, ale zbyt powolny wojownik. Za głupi, aby zrozumieć, że lepiej walczyć po stronie Zła.

Samuraj



Doskonały, niebezpieczny wojownik. Na wyższych poziomach doświadczenia dysponuje czarem zamrożenia.

Wiedźma



Jej atak nie jest niebezpieczny. Bardzo trudno ją pokonać, ponieważ zagrożona używa zaklęcia huragan, które odrzuca atakujące ją stwory.

Władca krainy



Rycerz wyszkolony do walki. Trudny, niebezpieczny przeciw-

Walka

Główna część gry to 20 poziomów o rosnącym stopniu trudności; możemy też odnaleźć 5 poziomów ukrytych. Te ostatnie są dziwaczne, choć można je wykorzystać. Szczególnie przydatne są te, w których mamy wymordować nasze chochliki. Można je szybko ukończyć, a wampir czy rogaty rozpruwacz na 7. poziomie to całkiem przyjemna nagroda (kto chce, może też wziąć ogara na 10. poziomie).

Na niższych poziomach gry możemy szybko atakować wroga. Nie ma sensu umacnianie ścian i tworzenie fortecy pełnej pułapek. Taktykę tę należy zmienić w okolicy 15. poziomu.

Musimy wybrać obszar potrzebny do rozbudowy lochu (miejsce na komnaty i jakieś złoża złota) i wykorzystać umocnione ściany jako zabezpieczenie przed najściem. Wróg nie może ich zniszczyć... Podobne znaczenie mają pokłady złota (bohaterowie ich nie przekraczają) oraz „skała nie do przebycia". Stworzenie fortecy daje nam czas na rozbudowę, wynalezienie zaklęć i szkolenie potworów.

Potwory można w dowolnej chwili zabrać z każdego miejsca labiryntu. Jednak możemy je umieścić tylko w rejonie, który należy do nas – musi być tam położona posadzka. Dlatego chochliki powinny podążać za grupą bojową, jednak ostrożnie, ponieważ mogą się dostać na pole bitwy. Na szczęście same potrafią dbać o siebie – ich siła bojowa skoncentrowana jest w nogach (uciekają naprawdę szybko).

Podejście takie umożliwia nam stosowanie specyficznej techniki walki. Jesteśmy w stanie szybko skoncentrować siły wystarczające do wykończenie wrogiego oddziału. Potem możemy wycofać potwory w głąb naszych fortyfikacji, aby najadły się i wypoczęły.

Jeżeli znamy lokalizację wrogiego Serca Labiryntu, powinniśmy skoncentrować się na dotarciu do niego. Jeżeli je zniszczymy, to zostaną zlikwidowane wszystkie drzwi i pułapki wroga. W efekcie pozostałe komnaty zajmiemy bez strat i walki.

Sztuczna Inteligencja

nie jest mocną stroną gry. Na wyższych poziomach komputer może być groźnym przeciwnikiem, jednak nie z powodu swych umiejętności, a dlatego, że atakujące nas grupy są złożone z bohaterów o wysokim poziomie wyszkolenia. Atak zaczyna się we wczesnej fazie gry, gdy nasze potwory nie mają doświadczenia, a loch nie jest wykończony.

Bohaterowie włażą prosto pod kamienne kule. Nie próbują uciekać, nawet gdy mają odpowiedni poziom doświadczenia i są na tyle szybcy, aby dotrzeć w bezpieczne miejsce. Nie mogą sforsować jednego pola z magmą (pozostałość po pułapce), jeśli nie potrafią latać, a takie przejście oznacza dla nich tylko niewielkie zranienia... Inni władcy podziemi ślamazarnie rozbudowują swoje lochy i wydobywają mało złota. Tylko raz próbowali porządnie atakować mój loch, najczęściej bronili się przed moim atakiem, bezpieczni (a przynajmniej tak im się wydawało...) za drzwiami i pułapkami. Właściwie do 14–15. poziomu gra jest zbyt prosta. Dopiero później zabawa staje się interesująca.

Jacek Ilczuk



rozwiązania

PS Dodatkowe informacje o grze i wskazówki publikujemy w TeTe na str. 58.

Wnioski

Dungeon Keeper to wybitna gra strategiczna, w której walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Niestety, nie jest to zapowiadany i z niecierpliwością oczekiwany antyRPG... ale i tak ma szansę stać się przebojem sezonu.



Electronic Arts/Bullfrog 1997

IPS CG

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 94%

Ogółem: 91%

Wymagania sprzętowe:
CD-ROM 4×,
60 MB na dysku twardym;
a. 486DX4/100, 8 MB RAM (16 dla wysokiej rozdzielczości) dla DOS;
b. Pentium 75, 16 MB RAM dla Windows 95



Cmentarzysko



Oczyszczalnia



Serce Lochu

Imperium Galactica

Ziemia w trzecim millennium. Wiek rewolucji technicznej i socjologicznej. Po tysiącach lat wojen zapanował wreszcie pokój.

To był złoty okres w rozwoju ludzkiej cywilizacji. Nowe metropolie pojawiały się jak grzyby po deszczu. Jednakże wielkimi krokami zbliżał się kataklizm – przeludnienie. Miliony naukowców pracowały nad rozwiązaniem tego problemu, a jednemu udało się coś wymyślić. Oto doktor Jakiśtam opracował sposób na przemierzanie znacznych odległości kosmicznych – podróże bez upływu czasu.

Dalsze plany ludzkości były jasne – kolonizacja kosmosu. Na planetach macierzystego układu słonecznego nie można było zakładać większych osiedli. Gdy pierwszy statek wszedł w hiperprzestrzeń i pojawił się w nowym układzie planetarnym, okowy, do tej pory krępujące ludzkość, zostały zrzucone.

Odkryto nieskończoną liczbę nadających się do zamieszkania światów, zawierających znaczne pokłady surowców mineralnych i czekających na kolonizację...

Tak mniej więcej wygląda wprowadzenie do kolejnej gry strategicznej, polegającej na odkrywaniu nowych przestrzeni życiowych, ich zasiedlaniu, zagospodarowywaniu... oraz ewentualnym wybiciu do nogi ewentualnych oponentów stojących na Twej ewentualnej drodze. Co prawda, w demo pojawia się jeszcze informacja o prowadzeniu prac nad androidami i o ich ostatecznym zarzuceniu po jakiejś głupiej kraksie statku kolonizacyjnego spowodowanej przez jednego z biocyborgów, ale ta informacja ma tylko nieznaczny wpływ na fabułę gry.

Ekspansja

...czyli zajmowanie nowych przestrzeni życiowych, w tym wypadku – nowych planet.

Grę rozpoczynasz jako młody oficer o dźwięcznym imieniu Dante (chyba skądś je znam), którego stopień jest nieadekwatny do powagi imienia. Ten błąd losu da jednak się naprawić. Coraz wyższe szczeble w karierze wojskowej będziesz zdobywać, podbijając kolejne planety. Z początku wybór jest mały. Zaczynasz w małym sektorze zawierającym kilka planet, w tym jedną Twoją, zniszczoną niedawnym najazdem Obcych. Twój pierwszy awans nastąpi, gdy cały sektor będzie należał do Ciebie. Ponieważ Obcy nastawieni są wyjątkowo wrogo, musisz podbić ich planety. Początkowo masz tylko jedną flotę.

Bitwa o planetę składa się z dwóch etapów.

Space Battle

polega na wyeliminowaniu sił powietrznych orbitujących wokół planety oraz ewentualnie na zniszczeniu działek i generatora pola siłowego znajdujących się na jej powierzchni. Potyczka rozgrywa się w okienku nieco większym niż 25% ekranu. Wbrew pozorom, jest to wystarczająca powierzchnia do zobrazowania bitwy. Po lewej stronie okna znajduje się Twoja flota. Czasami masz przed walką możliwość ustalenia jej szyku. W ten sposób określasz, które siły jako pierwsze wejdą w kontakt z wrogiem.

Bitwa przebiega w czasie rzeczywistym. Walka jest jednak nierówna. Komputer wydaje rozkazy swoim jednostkom szybciej niż nawet najbardziej uzdolniony manualnie gracz. Na pewno więc wszyscy z radością powitają opcję pauzy, którą uraczyli nas autorzy gry. Gdy naciśniemy spację, akcja bitwy zatrzymuje się i można spokojnie każdej jednostce wydać osobny rozkaz.



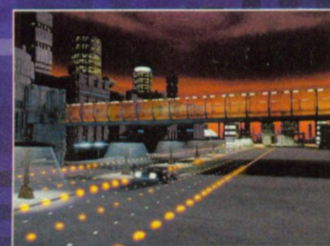
Przed omówieniem przebiegu przeciętnej bitwy warto wspomnieć o składzie Twej floty. Zbudowana jest z maksymalnie trzech flagowców, większej liczby krążowników i niszczycieli oraz do sześćdziesięciu myśliwców. Elementy floty przedstawiłem w kolejności malejącej wielkości, siły osłon oraz ognia. Podczas gry masz możliwość konstruowania jednostek coraz nowocześniejszych typów.

Flagowce są zdolne do przenoszenia jednostek naziemnych, rakiet, bomb oraz pokaźnej liczby działek laserowych i dział konwencjonalnych.

Siła niszczyciela opiera się na znacznej liczbie szybkostrzelnych działek laserowych. Takie działka, w porównaniu ze zwykłymi działami, mogą wydawać się niezbyt atrakcyjne ze względu na niższą siłę wiązki. Są jednak szybkostrzelne, a na niszczycielach można zainstalować dużą ich liczbę. To czyni z nich bezkonkurencyjną broń przeciw obiektom średniej wielkości, w walce z którymi niszczyciel nie jest narażony na zbyt długą wymianę ognia.

Krążownik zabiera na pokład bardziej wyważony zestaw broni: mniej więcej jednakową liczbę działek laserowych i dział. Dodatkowo jego bardziej zaawansowane modele zdolne są do przenoszenia rakiet i bomb.







Nawet gdy wróg dysponuje przewagą liczebną, pozostaję na placu boju, by mężnie stawić mu czoło.

Podczas najazdu na planetę moją ulubioną taktyką jest oczekiwanie w maksymalnie zwartym szyku na atak wrażych sił powietrznych. Muszą się zbliżyć na odległość skutecznego zasięgu swego ognia – a tym samym i mojego. Ten manewr jest zwykle śmiertelny. Jeśli ustawione z tyłu statki znajdą się poza zasięgiem, kieruję je na najbliższy cel. W tym pierwszym starciu staram się oszczędzać myśliwce.

Następnym etapem jest atak na bazy orbitujące wokół planety. Mają dużą siłę ognia i bardzo skuteczne osłony. Na początek należy je potraktować rakietami. Przyda się też (na przyszłość) osłabić bombami bardziej odległe baterie powierzchniowe. Potem, w charakterze rozpraszacza, wysłać na nie tanie i dające się stosunkowo szybko wyprodukować eskadry myśliwców. W tym momencie do akcji powinna wejść cięższa „kawaleria", atakując bazy z maksymalnej odległości. Wraży ogień (zarówno baz, jak i baterii powierzchniowych) będzie przez jakiś czas skupiony na myśliwcach.



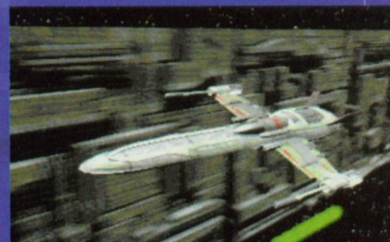
Po zniszczeniu baz trzeba jeszcze wykończyć baterie i ewentualny generator pola siłowego. I to już koniec bitwy. Pamiętaj jednak, aby za wszelką cenę chronić okręty flagowe wiozące siły naziemne. Nie możesz sobie pozwolić na ich utratę. W krytycznym momencie zawsze możesz je wycofać z pola wymiany ognia.

Jeśli walka rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, to ustawienie sił jest podobne, tyle że nie ma jednostek naziemnych i związanych z planetą, a atakowane siły mogą uciec z pola walki. I tu jest pies pogrzebany. Ja jestem przeciwny uciekaniu z pola bitwy – komputer ma odmienne zdanie.

Stara maksyma ludzi parających się wojaczką brzmi: „nie przystępuj do starcia, zanim nie poznasz sił wroga". Niestety, w Imperium Galactica reguły tej (niezależnie od poziomu naszego rozwoju technicznego) nie można stosować w odniesieniu do wrażych flot. Wynik atakowania floty Obcych jest zawsze niewiadomą – liczebność przeciwnika możesz ocenić dopiero w chwili rozpoczęcia bitwy. Gdy wraże siły są w przytłaczającej większości, pozostaję na placu boju, by mężnie stawić im czoło. Wychodzę z założenia, że skoro są blisko moich planet, to którąś zaatakują. Przyda się więc zmniejszyć potencjalne zagrożenie. A nuż uda się zestrzelić któryś z okrętów flagowych? Z moich obserwacji wynika, że po takiej stracie Obcy się wycofują. Najprawdopodobniej nie lubią prowadzić walki naziemnej, nie mając przewagi liczebnej. Nadal więc nie rzucam się pod lufy karabinów wroga, tylko czekam na kolejne natarcia przypuszczane przez komputer i staram się je odparowywać.

W wypadku, gdy atakowana flota jest słabsza (siłę powinno się oceniać wg wskaźników firepower; mniej liczna flota, ale z większym „odpałem" pokona liczniejszą, lecz o zacofanej technice) należy pozwolić wrogowi na maksymalne zbliżenie się. Potem zaatakować wszystkimi siłami, licząc na to, że nim wykona manewr zwrotu i odleci z pola bitwy – standardowe manewry w ucieczce – wszystkie jego statki zostaną zniszczone.

Jeszcze jedna uwaga. Stwórz sobie nową flotę tak szybko, jak tylko będziesz mógł (może się składać z jednego okrętu) i zadekuj ją w najbezpieczniejszym zakątku Twego sektora – inaczej, gdy pozostaniesz w Imperium Galactica bez flot, ujrzysz napis „Game Over".



Ground Battle

Gdy dotrzesz już na powierzchnię planety, do akcji wkraczają Twoje jednostki naziemne przytaszczone na flagowcach. Aby móc śledzić ruchy wroga, powinieneś mieć jeden pojazd radarowy (jeśli jest dostępny) otoczony stale przez jednostki bojowe. Dodatkowo na zewnątrz kordonu powinny się znajdować jednostki pancerne, zaś wewnątrz – rakietowe. W tym szyku należy oczekiwać na wrażą kawalerię i stopniowo ją likwidować. Jeśli Obcy będą dysponować stawiaczem min, w pogoń za nim trzeba wysłać jednostki rakietowe. Za wozem radarowym posyłamy lżejsze czołgi.

Końcowym etapem bitwy jest zniszczenie fortec.



Dysponują one dużą siłą ognia. Należy więc zgrupować w pobliżu całe swoje siły i rzucić je na fortecę. Katiusze, niestety, nie zawsze się tu sprawdzają. Gdy na torze lotu rakiety znajduje się budynek cywilny, zostaje zniszczony.

Czasami będziesz zmuszony do działań defensywnych. Moja strategia w takich wypadkach jest następująca. Po pierwsze: nigdy nie stawiam fortec na powierzchni swych planet. Co prawda, zwiększają one pojemność składów sił naziemnych (bez fortec na planecie można chomikować do ośmiu jednostek), ale za to, gdyby planeta dostała się w ręce wroga, on mógłby zostawić na niej liczniejszą załogę. Po drugie: nigdy nie zostawiam załogi na swych planetach. Po trzecie: inwestuję w baterie naziemne, a wyprodukowane czołgi trzymam w magazynach. Także tam przechowuję bazy orbitalne. O radarach nie będę wspominał – to konieczność, gdyż ostrzegają o nadciągającym ataku. Im większy mają zasięg, tym wcześniej napłynie ostrzeżenie.

Wszystkie te przygotowania mają na celu obronę planety przed atakiem z przestrzeni. Gdy zostaniesz zaalarmowany, że wróg najeżdża na którąś z Twych planet, zdejmij z niej obsadę naziemną, a na orbitę wynieś jak najwięcej stacji orbitalnych (maximum 3). Jeżeli na ziemi masz wybudowanych pięć baterii, najlepiej najnowszego typu, Twoje szanse na odparcie ataku są bardzo duże. Nie trzymaj na orbicie eskadr myśliwców – nie warto.

Jeżeli jednak wróg przedrze się przez osłonę, zdobędzie planetę bez oporu. Obsadzi ją maksymalną załogą, czyli pozostawi osiem jednostek, które z kolei Ty z łatwością pokonasz swymi przeważającymi siłami. Może nie jest to taktyka najele-

Walka jest nierówna, komputer wydaje rozkazy szybciej niż nawet najbardziej uzdolniony manualnie gracz.



gantsza, ale za to skuteczna i niesłychanie oszczędna.

Na początku rozgrywki, jeżeli dostatecznie szybko przeszukasz przestrzeń, znajdziesz kilka nieskolonizowanych planet. Jeśli w porę wynajdziesz i wybudujesz Colonization Ship, będziesz mógł pierwszy postawić na nich stopę. Gra jest war-



ta świeczki. Na planetach nie zamieszkanych przez ludzi nie możesz stawiać około połowy dostępnych budowli – szczególnie elektrowni słonecznych, które w Imperium Galactica charakteryzują się najkorzystniejszym współczynnikiem „zajmowane miejsce/wydajność". A miejsce na planetach jest cenne niczym metraż w centrum Tokio i podobnie jak tam, nie ma go wiele.

IMPERIUM GALACTICA

GT Interactive 1997

LiComp–EMPiK–Multimedia

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

Eksploatacja

W Imperium Galactica wydobywanie minerałów nie jest wzięte pod uwagę. Można zarządzać zasobami ludzkimi, pieniężnymi, dokonywać wynalazków, usprawniać swoją flotę i eksplorować kosmos w celu eliminacji wroga lub znalezienia nowych obiektów do kolonizacji.

Populacja na planetach

Twoje działania mają wpływ na populację zarządzanych przez Ciebie ciał niebieskich. W zależności od poziomu podatków liczba ludności rośnie lub maleje. Wraz z tym ostatnim procesem spada wskaźnik Twojej popularności wśród mieszkańców. A przy niewielkiej popularności załoga urządzeń obronnych zachowuje się „dziwnie". W ostateczności może nawet dojść do rewolty. Humor ludności popra-



wia stawianie odpowiednich budowli, np.: bar, nawilżacz powietrza na pustyni, budowle rekreacyjne itp.

Kasa

Wpływy gotówki zwiększasz, podnosząc podatki. To jednak psuje humor mieszkańcom. Jednocześnie rośnie procent osobników uchylających się od ich płacenia. W rezultacie, przy rosnącej populacji i niższych podatkach może dojść do sytuacji, że wpływy będą identyczne jak przy wielkim opodatkowaniu i niskich przyrostach ludności. Ponadto nie będziesz musiał inwestować w „rozrywkowe" budowle, chyba że ludność zacznie się głośno ich domagać. Ogólnie, mniejsze podatki to mniej roboty z doglądaniem planet i wcale nie mniejsze zyski.

Dodatkowym źródłem kasy jest handel. Po zbudowaniu na planecie portu handlowego i banku będziesz otrzymywał z nich regularne, dość pokaźne dochody.

W sumie aspekt ekonomiczny został w IG nieźle rozwiązany. Szczególnie podoba mi się zależność: niskie podatki = zadowolenie obywateli = wysokie przychody. Żal tylko duszę ści-



Refleksje

Imperium Galactica to przede wszystkim piękne animacje. Gra jest atrakcyjna w początkowych fazach (część zawarta na pierwszej płytce). Do przejścia ciekawe misje typu: eskortowanie, tłumienie epidemii, odbijanie skradzionego prototypu itp., przerywane nieźle zrobionymi animacjami. Gdy włożyłem drugą płytkę do CD-ROM-u, animacje po krótkiej chwili zniknęły. Pozostała jedynie rutyna. I tak już do końca. Wynudziłem się jak mops. Nie zmienia to jednak faktu, że Imperium Galactica jest w kilku miejscach nowatorska i można się spodziewać prób jej naśladownictwa.

ska, że nie wszyscy grają w gry komputerowe...

Flota

Doglądanie okrętów, wymiana podzespołów na nowsze, remont – to zwiększa sprawność Twojej floty. Można





to robić tylko w pobliżu planet zaopatrzonych w Military Spaceport. Dla przykładu podam charakterystykę Leviatana, największego okrętu flagowego w ziemskiej flocie (tego gi-



ganta nie da się powielać). Dostajesz go, gdy awansujesz na wysoki stopień oficerski. Statek ten jest bezcenny – tylko on może przenosić bomby wirusowe. Ma jeden luk na systemy radarowe, drugi na zakłócacze rakiet, trzeci na osłony, czwarty na silnik i piąty na hangary dla jednostek naziemnych. Kolejne luki to 1×24 lasery, 2×11 dział, 1×4 bomby i 1×12 rakiet.



„Nie przystępuj do starcia, zanim nie poznasz sił wroga”.

Wynalazki

Istnieje pięć rodzajów centrów badawczych, na każdej planecie można postawić tylko jedno. Wszystkie przedmioty wymagają ściśle określonej liczby każdego z nich. Może się więc zdarzyć, że z powodu braku planet będziesz musiał wyburzyć stare centra i postawić nowe, potrzebne. Jednak zawsze opłaca się poświęcić dla nauki. Przedmioty, które możesz wynaleźć podzielone są na cztery działy. Z każdego działu można produkować do pięciu urządzeń. Na planecie można postawić fabrykę każdego typu. Jedynym ograniczeniem są pieniądze i miejsce na planecie.





Eksploracja

Ważnym elementem jest przeszukiwanie przestrzeni kosmicznej. Służą do tego radary umieszczane na statkach oraz planetach. Jednak nawet najpotężniejsze urządzenia znajdujące się na planetach nie będą w stanie przeszukać całej przestrzeni. Konieczny jest jeszcze jakiś statek–zwiadowca. Przydaje się też wysyłanie satelitów szpiegowskich na planety, które mamy zamiar podbić. Poznamy dane o rozmieszczeniu urządzeń obronnych i liczebności jednostek naziemnych.

Eksterminacja

Przykra wiadomość dla sadystów! W grze nie ma opcji wybicia co do nogi skolonizowanych Obcych. Jedynym sposobem na uwolnienie planety od odoru obcej rasy jest obłożenie mieszkańców maksymalnymi podatkami i czekanie, aż populacja spadnie do zera. Po drodze należy tłumić rewolty, rzecz jasna. Można także „spróbować szczęścia” z bombami wirusowymi.

Na koniec

Na pewno można się spodziewać następnej części IG. Pozostaje mi jedynie mieć nadzieję, że programiści węgierscy lepiej się przyłożą i cała produkcja utrzyma wysoki standard – zapoczątkowane w tej części pomysły zostaną znacznie rozwinięte, animacje będą jeszcze piękniejsze. Spodziewam się, że program ten zostanie zapięty na ostatni guzik – czego o pierwszej części nie da się powiedzieć. Wygląda tak, jakby programiści poganiani bliskim terminem kontraktu podkręcili trochę obroty i końcówkę gry wykonali na tempo, nie przykładając się do niej zbytnio.

Bryś





Podstawowa metoda ataku polega na wbiciu się w linię wroga lub obejściu jego skrzydeł.

ARDENNES OFFENSIVE

Stawiamy teraz wszystko na jedną kartę. Nie wolno nam chybić...

Feldmarszałek Gerd von Rundstedt w swoim rozkazie dziennym

16 grudnia 1944 r. rozpoczęła się wielka kontrofensywa niemiecka w Ardenach – operacja „Herbstnebel" („Jesienna Mgła"). Niemcy rzucili do walki 7. Armię, 5. Armię Pancerną i 6. Armię Pancerną SS – 25 dywizji (w tym 7 pancernych i 1 zmotoryzowaną), ok. 250 tys. ludzi i ok. 1000 czołgów. Kierownictwo taktyczne sprawował feldmarszałek Walther von Model, dowódca Grupy Armii „B".

Plan ataku, opracowany przez von Rundstedta, zakładał silne uderzenie w kierunku Antwerpii i Brukseli. Miało ono odizolować i zniszczyć wojska alianckie w Belgii i Holandii (cztery armie). Niemcy wykorzystali złe warunki atmosferyczne (przewidziane przez ich meteorologów), które uniemożliwiały wykorzystanie lotnictwa.

Zaskoczenie było całkowite, a niemiecka przewaga ogromna. Frontu w Ardenach o długości 88 mil broniły tylko 4 dywizje (2 nieostrzelane i 2 doświadczone, które wcześniej poniosły poważne straty). Jednak już 17 grudnia Niemcy natknęli się na zaciekły opór w Bastogne – ważnym węźle komunikacyjnym, którego nie udało im się zdobyć. Nie mogli poszerzyć też podstawy wyłomu. Amerykanie szybko przerzucili posiłki...



Niemcy nie mieli wystarczających zasobów, aby zrealizować swoje plany. Poprawa pogody (24 grudnia) i wprowadzenie do akcji lotnictwa zadecydowały o ich klęsce. Zostali zatrzymani 27–28 grudnia (wyłom miał szerokość ok. 100 km i głębokość ok. 80 km), a 7 stycznia 1945 r. wojska sprzymierzone rozpoczęły serię kontruderzeń, które doprowadziły do likwidacji wybrzuszenia.

Scenariusz i reżyseria

Wraz z pojawieniem się na rynku Ardennes Offensive, gry zapowiadanej wcześniej pod nazwą The Last Blitzkrieg, została zapoczątkowana nowa seria gier strategicznych – Decisive Battles of World War II.

Ardennes Offensive to klasyczna strategia z podziałem na tury. Gracz dysponuje możliwością wyboru jednego z 7 scenariuszy (są to fragmenty całej bitwy) o zróżnicowanej długości i stopniu komplikacji (od 8 do 32 tur). Jednak najciekawszą propozycją jest pełna, trwająca 64 tury, kampania.

W grze wykorzystano oryginalne rozwiązanie przydziału punktów zwycięstwa. Oczywiście, uzyskujemy je za każdą zniszczoną jednostkę wroga. Natomiast punkty za zdobyte i/lub utrzymane miasta przydzielane są tylko za opanowanie punktu kluczowego w określonej turze lub turach. Na przykład, za zdobycie i utrzymanie miasta St. Vith w turach 1–3 Niemcy dostają 10 punktów zwycięstwa, w turach 28–64 po 3 punkty. Natomiast Amerykanie dostają 10 pkt. za tury 3–5, po 15 za 6–20 oraz 10 za 21–50.

W ten sposób Niemcy mogą zwyciężyć, choć ich zdobycze terytorialne nie będą duże, a pod koniec kampanii będą musieli oddać z takim trudem zdobyte obszary. Jest to bardzo interesujące rozwiązanie – skuteczne i doskonale się sprawdza w wypadku tej specyficznej bitwy.

Choć niemiecka kontrofensywa w Ardenach to ciekawy temat na grę strategiczną, wybór ten nie do końca był przemyślany. Stosunkowo niedawno firma TalonSoft wydała Battleground: Ardennes oraz jej wersję deluxe – Battleground: Bulge. Jakość gier z serii BG jest tak wysoka, że trudno z nimi konkurować. Dlatego lepiej było pomyśleć o innym temacie, szczególnie dla gry otwierającej nową serię...

W Ardennes Offensive użyto nowego systemu prognozowania wyników walki (patrz ramka). Zaznaczono w nim wyraźnie wpływ czynnika losowego, przez co AO zaczyna przypominać grę planszową.

Oprawa

Mapa oraz symbole jednostek są wysokiej jakości – dobrze wykonane, a przede wszystkim czytelne. Jednak w grze brak wstawek animowanych czy wideo. W ostatnich czasach nawet strategie powinny mieć odpowiednią oprawę graficzną...



Efekty dźwiękowe są bardzo dobre. Gra ma bogaty podkład muzyczny na ścieżkach audio – 14 utworów (ok. 50 minut).

Taktyka

Oddział może podczas tury dowolnie przemieszczać się, atakować i dalej kontynuować przemarsz. Może przejść przez





Czas w Ardennes Offensive pracuje na korzyść aliantów.

heks znajdujący się obok pola zajętego przez wroga – nie zostanie zaatakowany, ale będzie to kosztowało większą liczbę punktów działania (OPs – Operations Points).

Podstawowa technika walki polega na utworzeniu z jednostek linii ciągłej. W takim wypadku atak na każde pole może zostać przeprowadzony tylko z dwóch sąsiednich heksów, czyli maksymalnie przez 6 jednostek. Jeżeli jakiegoś pola bronią 3 oddziały, a konfiguracja terenu sprzyja obrońcom, to pokonanie ich staje się poważnym i kosztownym problemem.



Wszelkie kliny, występy w naszej lub wrogiej linii są łatwym celem ataku. Dlatego podstawowa metoda ataku polega na wbiciu się w linię wroga lub obejściu jego skrzydeł. Wtedy przeciwnik może już tylko kontratakować, aby odeprzeć nasze oddziały. Jeżeli kontratak się nie powiedzie, pozostaje tylko wycofanie zagrożonych sił i próba odbudowy przerwanej linii frontu.

Ogromne znaczenie mają rzeki – nawet najmniejsza obniża skuteczność ataku wroga. Niektórych nie można sforsować, jeśli przeciwnik zniszczył mosty. Dobrym przykładem takiej zapory jest Mozela na południe od Echternach oraz Moza na całej swej długości – pozwalają skoncentrować znaczne siły w jednym rejonie.

Wszystkim nowym jednostkom pojawiającym się na krańcach mapy powinniśmy przydzielić transport. Znajdą się wtedy znacznie szybciej na polu walki. Tylko w ten sposób Amerykanie mogą próbować utrzymać Bastogne...

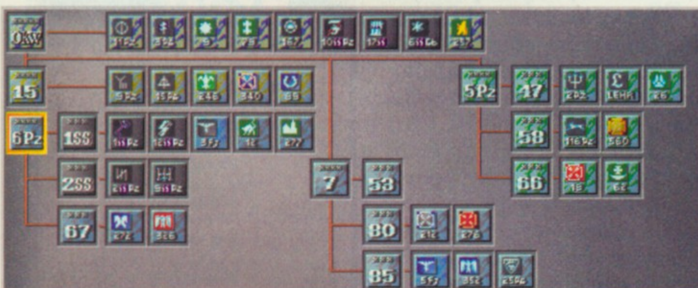
Strategia

Niemcy

powinni skoncentrować swój atak na kierunku północnym. Jednak siły amerykańskie są tutaj zbyt poważne, by udało się odnieść decydujący sukces... Podobnie jak było w rzeczywistości, atak zostaje szybko powstrzymany, a nam nie pozostaje nic innego, jak próbować szczęścia na zachodzie, z nadzieją znalezienia luki w obronie wroga, która pozwoli nam zdobyć Liege...

Środkowy rejon ataku nie jest dobrze broniony. Amerykanie nie mają tutaj wystarczających sił, aby powstrzymać niemieckie jednostki. Jednak zbyt wielkie zaangażowanie na tym kierunku musi osłabić tak północne, jak i południowe skrzydło ataku.

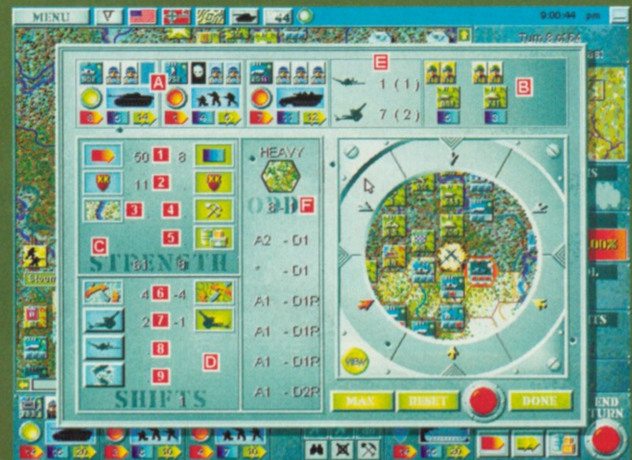
Można też spróbować „oczyścić" południe. Aliancka pozycja Beaufort–Echternach jest niemożliwa do przełamania z powodu zerwanych mostów na Mozeli. Dlatego należy obejść znajdujące się tam jednostki od północy i zaatakować je z zachodu przez Vianden, Diekirch, Wiltz i Ettelbruck. Nie można przeznaczyć zbyt wielkich sił do ataku, ponieważ osłabiony zostanie główny kierunek ofensywy.







System obliczania wyników starcia



Firma SSG opracowała dla gry Ardennes Offensive nowy system obliczania wyników starcia.

Jak zwykle w grach strategicznych, brana jest pod uwagę liczebność jednostek uczestniczących w ataku [A] i obronie [B]. W tym wypadku w ataku na dwa oddziały bierze udział część jednostek z trzech sąsiednich heksów.

Potem obliczana jest siła uczestniczących w walce oddziałów [C]:

[1] Suma punktów ataku i obrony.

[2] Dodatki za działanie całej dywizji – wszystkie należące do niej jednostki muszą znajdować się w odległości nie większej niż jeden heks od siebie.

[3] Wpływ przeszkód wodnych – forsowanie rzeki podczas walki zmniejsza skuteczność atakujących jednostek.

[4] Okopanie się jednostki zwiększa jej obronność o 50% podstawowej liczby punktów – oddział musi okopać się na początku tury; niektóre jednostki nie mogą być okopane, np. czołgi.

[5] Ostatni wskaźnik to poziom zaopatrzenia broniących się oddziałów (jednostki nie mogą atakować, jeżeli były odcięte od zaopatrzenia).

Następnie uwzględnia się elementy taktyczne i wsparcia [D]:

[6] Dodatki taktyczne – współczynnik dla broniących się jednostek wynosi zawsze –4. Atakujące oddziały dostają większy bonus, jeżeli atak prowadzony jest z kilku kierunków (za pierwsze dwa – 2 punkty, za każdy kolejny po 1). Oddziały, które muszą przekroczyć rzekę, nie dostają dodatkowych punktów (atak tego typu oznaczony jest czerwoną strzałką).

[7] Wsparcie artyleryjskie dla atakujących i obrońców. Jego wielkość określona jest w polu [E] – liczba jednostek, które mają odpowiedni zasięg, aby atakować wybrany heks, w nawiasie – ile jednostek może uczestniczyć w ataku.

[8] Wsparcie powietrzne jednostek biorących udział w ataku. Wielkość – w polu [E].

[9] Punkty prestiżu głównodowodzącego.

Do tych wszystkich czynników dochodzi jeszcze rodzaj terenu, na którym toczy się walka [F] – bardziej otwarty jest korzystny dla atakujących; bronić się najlepiej w mieście. Wreszcie oblicza się 6 możliwych wyników starcia. Litera „A" określa stronę atakującą, „D" – obrońców. Cyfra obok niej – wielkość strat, jakie poniosą oddziały podczas walki (* – bez strat). Obrońcy mogą wycofać się – „R". Teraz wszystko zależy już tylko od wyniku rzutu kostką, rzadziej dwiema – wtedy brane są pod uwagę dwa obliczenia.

W tym konkretnym przykładzie niekorzystne dla strony atakującej jest wyrzucenie jedynki, pozostałe wyniki są mniej lub bardziej korzystne... Aby zwiększyć swe szanse, można dołączyć do ataku dodatkowe jednostki lub wsparcie lotnicze czy punkty prestiżu.

Nie należy używać przycisku MAX do przydzielania jednostek biorących udział w walce i wyznaczania im wsparcia. Komputer wybiera wszystkie dostępne możliwości ataku, a przecież po osiągnięciu stosunku 10:1 dalsze zwiększanie jego siły nie ma sensu.

Komputer dobrze wykorzystuje każdy popełniony przez nas błąd.





Wnioski

Ardennes Offensive to ciekawa, bardzo dobrze zrealizowana, oparta na interesującym scenariuszu gra strategiczna. Dobra propozycja nie tylko dla zagorzałych zwolenników gatunku.

Amerykanie

Musimy za wszelką cenę powstrzymać niemiecki atak na północy. Możemy nawet oddać takie miasta, jak Malmedy, Stoumont, Aywaille... Musimy jednak stworzyć za przepływającą w ich pobliżu rzeką silną linię, która powstrzyma Niemców.

W środkowej części warto utrzymać (a przynajmniej próbować) choć przez krótki czas St. Vith i Clervaux. Bardzo ważnym punktem jest Bastogne...

Przepraw przez Mozę na zachodzie będą bronić jednostki brytyjskie. Nie ma ich wiele, a przy wyborze opcji British Auto-Control będą sterowane przez komputer. Jednak siły te wystarczą do odparcia niemieckich prób forsowania rzeki.

Na południu Amerykanie powinni skromnymi środkami, które mają do dyspozycji, próbować utrzymać przeprawy w rejonie Diekirch oraz w miejscowościach Ettelbruck i Martelange. Od utrzymania tych pozycji zależy skuteczna obrona przepraw w Beaufort-Echternach. Od południa nadciągają posiłki. Gdy dotrą na miejsce, sytuacja ustabilizuje się.












Sztuczna Inteligencja

nie jest najgorsza... Komputer dobrze wykorzystuje każdy popełniony przez nas błąd i doskonale orientuje się w terenie.

SI dobrze sobie radzi po stronie aliantów, ale wycofuje się jednak trochę zbyt szybko. Komputer mógłby spróbować utrzymać Bastogne lub St. Vith... Dąży do stworzenia ciągłego frontu, nawet za cenę oddania sporego terenu. Postępowanie to jest pod pewnym względem logiczne, ale pozostawienie kilku jednostek (nawet licząc się z ich stratą) mogłoby powstrzymać na jakiś czas ofensywę niemiecką. Czas w Ardennes Offensive, podobnie jak w rzeczywistości, odgrywa istotną rolę – pracuje na korzyść aliantów.





Znacznie gorzej jest, gdy SI kieruje Niemcami. I nic w tym dziwnego, ich sytuacja była znacznie bardziej skomplikowana. Komputer ma problemy z wyborem momentu przejścia od ataku do obrony, a w tej grze jest to element bardzo istotny. Nie zauważyłem, by próbował niszczyć mosty...

Natomiast kompletnie „traci głowę" w momencie, gdy uda nam się okrążyć część jego jednostek. Powstają wtedy problemy z zaopatrzeniem, a SI wysyła kolejne oddziały zaopatrzeniowe prosto w nasze ręce...

Podsumowanie

Ardennes Offensive to bardzo dobrze zrealizowana, wykorzystująca interesujący scenariusz strategia wojenna. Ciekawa propozycja nawet dla początkujących graczy.



Jacek Ilczuk

DECISIVE BATTLES OF WWII
THE ARDENNES OFFENSIVE

Mindscape/SSI/SSG 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

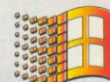
Grafika: 79%

Dźwięk: 77%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe: Pentium, Windows 95, 8 MB RAM (12 MB RAM dla mapy o wysokiej rozdzielczości), SVGA (VESA), CD-ROM 2×, 21,5 MB na dysku twardym, mysz

Gracz sam decyduje, jaki chce mieć stopień wojskowy – porucznika czy kapitana...



iM1A2 Abra

Symulacje czołgowe to temat niezbyt popularny, przynajmniej wśród producentów gier. Mimo to (a może właśnie dlatego) firmy Charybdis Enterprises i Interactive Magic zdecydowały się stworzyć nową grę z tego gatunku, a jej bohaterem uczynić M1A2 Abrams. To już niejako tradycja, zapoczątkowana wydanym przez MicroProse w 1989 r. M1 Tank Platoon.

Szczypta recenzji

iM1A2 Abrams to gra symulacyjna z elementami strategii. Jednak nie można mieć żadnych wątpliwości – to przede wszystkim symulacja. Świadczy o tym choćby fakt, że spis klawiszy mieści się „zaledwie" na 3 stronach A5...



Oprawa graficzna nie rzuci nikogo na kolana. Jednostki prezentują się wprawdzie nieźle, jednak znacznie gorzej jest z terenem, na którym odbywa się akcja – najczęściej jest to równina. Rzadko można spotkać niewielkie obszary, na których stoją jakieś budynki, rosną drzewa i po których spacerują krowy (wyglądające jak wycięte z papieru). Wrażenie ruchu jest bardzo słabe. Gdy patrzymy na czołg z zewnątrz, wygląda tak jakby się znajdował na morzu (bez fal) koloru żółtego (pustynia w Iraku) lub zielonego (Ukraina i Bośnia). Intro i wstawki wideo są na znośnym poziomie. Dźwięk jest w porządku. Efekty wystrzałów oraz odgłosy pracy silnika są realistyczne. Przekazywane przez radio komunikaty tworzą odpowiednią atmosferę.

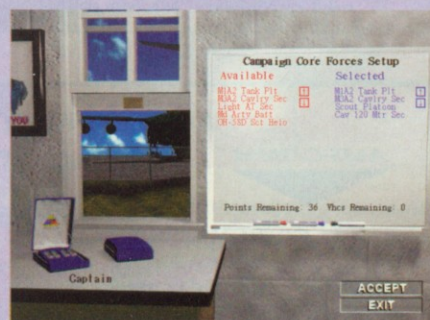


Połączenie dwóch rodzajów gier (symulacyjnej i strategicznej) stwarza wiele nowych możliwości. Gracz nie ogranicza się do kierowania jednym pojazdem (choć nie jest to żadna nowość), może przenosić się do każdego czołgu i walczyć nim oddzielnie. Jeżeli steruje czołgiem dowódcy, to podążają za nim wszystkie znajdujące się w plutonie pojazdy.

Można wydawać rozkazy jednostkom, wykorzystując do tego mapę strategiczną. Istnieje możliwość kierowania czołgami nie tylko z naszego plutonu, ale także z innych oddziałów, znajdujących się w obszarze działań. Podlegają nam jednostki naziemne i powietrzne – piechota w transporterach opancerzonych, moździerze, artyleria oraz śmigłowce i samoloty. Wydajemy im ogólne rozkazy, np. „Defend", a dowódcy poszczególnych oddziałów przejmują kierowanie nimi. Można wtedy traktować iM1A2 jako grę czysto strategiczną, choć nie jest to strategia najwyższej jakości – jest zbyt uproszczona.

Gra ma dwie wady, które powodują, że trudno ją zaliczyć do symulatorów z prawdziwego zdarzenia. Pierwsza to liczba przeciwników, których trzeba pokonać: jest ich zbyt wielu. iM1A2 Abrams to pean na cześć amerykańskiej techniki i jej wyższości nad resztą świata. Druga to niewielkie możliwości wykorzystania terenu w celach taktycznych – prawie wyłącznie w misjach obronnych. Ciekawostką jest fakt, że brak jakichkolwiek „przeszkód wodnych o znaczeniu strategicznym". Wszystkie rzeki i jeziora traktowane są jak zwykłe kałuże... można przez nie przejechać bez najmniejszego problemu. Wszystko to powoduje, że gra czasami przypomina zręcznościówkę.







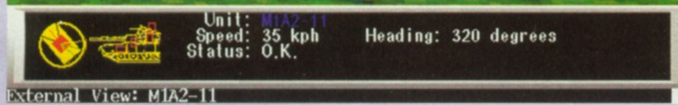
Ostatnią deską ratunku są Abramsy.

MS



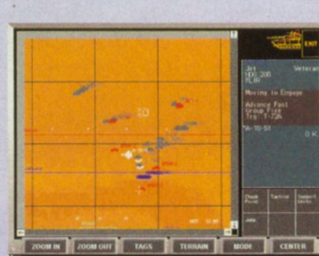


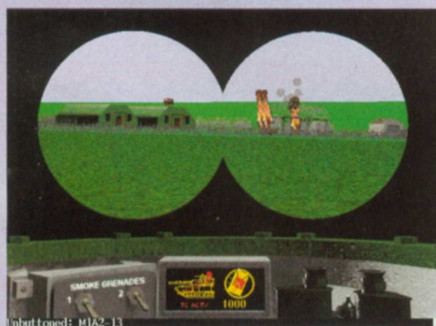












kami przydzielanymi przez wyższe dowództwo, kapitan sam wybiera oddziały, które będą uczestniczyć w walce.

Podczas kompletowania grupy bojowej dysponujemy punktami, których liczba zależy od wybranego poziomu trudności (przeciętnie ok. 100). Za nie dokupujemy jednostki, które zapewnią wsparcie naszym Abramsom podczas kampanii. Każdy nowy oddział kosztuje od 8 do 100 pkt.

Każda kampania składa się z kilku scenariuszy. Zwykle mamy do wyboru 3–5 misji różnego typu. W iM1A2 możemy spotkać 13 rodzajów misji. W rzeczywistości poszczególne scenariusze różnią się od siebie tylko podczas czytania rozkazów. Walka przebiega zawsze według tego samego schematu: należy zdobyć zieloną łysinę albo powstrzymać wroga przed wtargnięciem na kupę piachu. Oczywiście, możemy atakować w różny sposób, jednak zawsze będzie to ten sam atak. Podobnie jest z obroną... Misje są zbyt schematyczne. Nie spotkałem żadnej, w której walki toczyłyby się w terenie zabudowanym. Autorzy iM1A2 nie wykorzystali okazji, aby uczynić tę grę bardziej efektowną.

W iM1A2 można grać w kilka osób, wykorzystując sieć albo łącząc komputery przez kabel czy modem. Do wyboru mamy nie tylko „grę konkurencyjną", ale także „kooperacyjną".

Teatry działań i kampanie

W iM1A2 możemy uczestniczyć w walkach prowadzonych na obszarze trzech teatrów działań. Są to: rejon Zatoki Perskiej (2 kampanie), Bośnia (2) i Ukraina (4).

W momencie wyboru kampanii musimy się zdecydować, jaki chcemy (!) posiadać stopień wojskowy – porucznika czy kapitana... Porucznik dowodzi jednost-

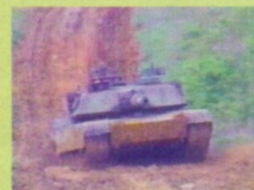


Taktyka i strategia

Strategiczna część gry nie jest nadmiernie rozbudowana. Misje najczęściej są stosunkowo proste.

Podstawowa taktyka polega na wykorzystywaniu jednostek zwiadowczych do zlokalizowania sił wroga. Do tego celu najlepiej użyć śmigłowca; gdy będzie się zbliżać do nieprzyjaciela, na mapie ukażą się kolejne jednostki „czerwonych". Oczywiście, należy uważać, aby nasi zwiadowcy nie znaleźli się w zasięgu ich broni. Śmi-

M1A2



Masa bojowa [t]: 63,22
Załoga: 4 osoby
Silnik [kW]: 1118 (turbina gazowa)
Prędkość maksymalna na drodze [km/h]: 65
Prędkość maksymalna w terenie [km/h]: 48
Moc jednostkowa* [kW/t]: 17,7
Podstawowe uzbrojenie: armata 120 mm M256
Amunicja: 40 nabojów – APFSDS (Sabot), HEAT, MPAT, STAFF
Dodatkowe uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe 7,62 mm (jeden sprzężony z armatą) oraz km przeciwlotniczy kaliber 12,7 mm
Pancerz przedni: kadłub i wieża – 670 mm (Chobham**)
Pancerz boczny: wieża – 320 mm (Chobham), kadłub – 305 mm (Chobham)
Pancerz tylny: wieża – 200 mm (stalowy), kadłub – 120 mm (stalowy)

M1A2 jest wyposażony w sterowany przez komputer elektrohydrauliczny system stabilizacji uzbrojenia „w punkt" (uwzględnia m.in. ruch własny i celu), dalmierz laserowy wykorzystujący dwutlenek węgla, przelicznik balistyczny (uwzględnia czynniki atmosferyczne: siłę i kierunek wiatru, temperaturę powietrza...) oraz urządzenia do obserwacji pola walki i celowania (m.in. termowizor).

* – stosunek efektywności napędu i masy czołgu

** – pancerz warstwowy, stalowo–ceramiczny (płyty stali pancernej i ceramiczne, najczęściej zatopione w aluminium)

Dane pochodzą z dokumentacji dołączonej do gry. Różnią się (niekiedy znacznie, np. inna jest grubość pancerza przedniego wieży czy pancerz boczny typu Chobham – większość źródeł podaje, że jest stalowy) od tych, które można znaleźć w innych publikacjach. Autorzy iM1A2 twierdzą, że wiedzą lepiej... Może mają rację?



Walka przebiega zawsze według tego samego schematu: należy zdobyć zieloną łysinę albo powstrzymać wroga przed wtargnięciem na kupę piachu.

głowiec musi cały czas krążyć w pobliżu... inaczej jednostki znikną. Szkoda, że na mapie nie są zaznaczone ich ostatnie pozycje oraz kierunek i prędkość...

Po zlokalizowaniu wrogich oddziałów możemy wydać rozkazy naszej artylerii i lotnictwu. Przede wszystkim należy zaatakować najgroźniejsze oraz bardziej oddalone (od naszych głównych sił) jednostki. Potem przychodzi kolej na naszą kompanię. W rozkazie podajemy kierunek i prędkość przemarszu. Warto pozostawić dowódcom poszczególnych pojazdów wolną rękę w prowadzeniu ognia (Fire at will).

Gdy wydamy już wszystkie rozkazy podległym nam oddziałom, przechodzimy „na pokład" Abramsa. Wreszcie można postrzelać do wroga! Mniej doświadczeni gracze powinni skorzystać z namierzania laserowego, połączonego z identyfikacją celu (ułatwienie to można wybrać przy konfiguracji realizmu gry), aby sprawdzić, do czego właściwie strzelają. Jest to szczególnie przydatne, gdy atakujemy bardziej oddalone jednostki.

Co pewien czas warto przenieść się z czołgu do mapy strategicznej, aby nie stracić panowania nad przebiegiem walki. Co prawda, informacje o nowych siłach wroga otrzymuje się drogą radiową, ale bez danych o ich lokalizacji.

Warto pamiętać, że artyleria będzie prowadziła ostrzał do momentu zmiany rozkazów lub do chwili, gdy wyczerpie się jej amunicja. Jeżeli sytuacja stanie się dla nas niepomyślna, lepiej wstrzymać natarcie, a zacząć myśleć o odwrocie. Wycofanie się na z góry upatrzone pozycje, połączone z artyleryjskim ostrzałem depczącego nam po piętach wroga, może przechylić szalę na naszą stronę. Warto też pamiętać, że najlepszymi pojazdami, jakimi dysponujemy, są Abramsy. To one stanowią ostatnią deskę ratunku – powinniśmy ich używać na najbardziej zagrożonych odcinkach. Nasz pluton to jedyny oddział, któremu możemy w pełni zaufać. Gdy zrobi się zbyt gorąco, na pewno nie ucieknie z pola walki – co może się przytrafić innym jednostkom.

Autorzy iM1A2 Abrams prawdopodobnie wzorowali się na M1 Tank Platoon. Stworzyli jednak grę znacznie mniej realistyczną. Zagorzali zwolennicy symulatorów nie będą nią zachwyceni. To propozycja dla kogoś szukającego niezbyt skomplikowanej rozrywki.

Jacek Ilczuk

Wnioski

iM1A2 jest grą, jak na symulator, zbyt mało realistyczną. Uproszczenie terenu, na którym toczą się walki, miało zapewne umożliwić sprawniejsze działanie programu na wolniejszych komputerach oraz podczas gry w sieci. Nic jednak nie stało na przeszkodzie, aby wybór liczby detali graficznych pozostawić graczom. Bardziej urozmaicony teren pozwoliłby autorom opracować znacznie ciekawsze scenariusze.

iM1A2
ABRAMS

Interactive Magic/Charybdis Enterprises
1997
MarkSoft
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 51%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 61%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

W grze nie warto się spieszyć. Często skuteczną metodą jest niewielki „skok" naprzód, odpalenie rakiety i natychmiastowe wycofanie się.

SANDWARRIORS

Historia, z której korzysta SandWarriors jest bardzo wątła – w instrukcji gry zajmuje 7 zdań po polsku, 8 – po angielsku...

Producenci gier starają się najczęściej stworzyć znacznie bardziej rozbudowane i „wiarygodne" historie. Korzystają z istniejących już światów (np. cykl oparty na Gwiezdnych Wojnach), tworzą własne planety lub Galaktyki na potrzeby serii (Wing Commander) a nawet dla pojedynczej gry (Archimedean Dynasty). Twórcom SandWarriors nie chciało się (a może po prostu nie potrafili?) stworzyć pełniejszego obrazu świata. Nie da się ukryć, że nie wpłynęło to najlepiej na całą grę.

Oprawa

Grafika w SandWarriors została zrealizowana na wysokim poziomie.

Krajobrazy pustynne wyglądają nieźle, budowle są najciekawszym elementem graficznym – niektóre z nich (np. Sfinksa) warto potraktować jako atrakcje turystyczne i obejrzeć nawet wtedy, gdy wyznaczono nam inne cele. Nieco gorzej jest z pojazdami... Myśliwce eksplodują bardzo widowiskowo, natomiast pojazdy naziemne znikają i dopiero po chwili widać wybuch. Intro i wstawki wideo zostały stworzone w 24-bitowej (True Color) grafice. Wprowadzają trochę atmosfery, choć często są bezosobowe, jakby sterylne... (nie dotyczy to tylko tych z wręczania medali).

Efekty dźwiękowe dobre, muzyka MIDI oraz ścieżki audio (30 minut) również pracują na atmosferę „starożytnego Egiptu". O polskiej wersji językowej pisałem w recenzji (G 9/97). Powtórzę tylko, że przygotowano ją (w firmie Gremlin) beznadziejnie.

Scenariusz i reżyseria

W SandWarriors walczymy po stronie Imperium Horusa. Kierujemy pojazdem, który jest połączeniem poduszkowca ze śmigłowcem. Wyposażony jest w tarcze ochronne (na ich podtrzymanie zużywamy większość energii) oraz w bogaty arsenał: małokalibrowe działko szybkostrzelne, dwa standardowe działa, działo plazmowe o olbrzymiej sile ognia, trzy typy rakiet, dwa rodzaje bomb oraz flary.

W odróżnieniu od innych symulacji fantastycznych, tu musimy skrupulatnie kontrolować stan amunicji. Gdy kończą się zapasy, warto porzucić wykonywane zadanie i wyruszyć na poszukiwanie zasobników z pociskami i energią. W niektórych misjach obronnych jest to niemożliwe, musimy walczyć wykorzystując to, co mamy i liczyć każdą wystrzeloną rakietę.

Nadmierna liczba przeciwników powoduje, że SandWarriors momentami odchodzi od symulacji, a za bardzo zbliża do strzelaniny.

Warto wspomnieć tutaj o misji 15. Należy w niej zniszczyć urządzenia radarowe wroga, zakłócające działalność naszych systemów. Nasz radar „miga", tylko chwilami możemy zobaczyć, z której strony nadlatuje wróg. Aby wykonać zadanie, musimy przelecieć nad całym (!) terenem gry i zniszczyć 14 stacji radarowych. Wszędzie znajdują się pojazdy i urządzenia wroga, w efekcie prowadzimy walkę niemal bez przerwy. W czasie tej misji zniszczyłem 132 pojazdy i instalacje, w tym 71 myśliwców. Wprawdzie przykład jest wyjątkowy, jednak i tak rzadko liczba zestrzeleń jest niższa od 50, z czego większość stanowią myśliwce (najbardziej dokuczliwy przeciwnik).

Dwa starożytne rody toczą wojnę o panowanie nad planetą Tawy. Imperium Horusa walczy z Imperium Seta. Akcja gry rozpoczyna się w 6225 r. p.n.e., w momencie gdy decydują się losy obu mocarstw.

Wszystko to przypomina nieco Archimedean Dynasty, choć tam nie było aż tylu przeciwników. Autorzy gry jakby zapomnieli także o automatycznych wieżyczkach do prowadzenia ognia...

Walka z taką liczbą wrogich jednostek staje się nużąca i... nudna. Jak wskazuje przykład choćby Wing Commandera IV – nie potrzeba setek wrogich statków, aby stworzyć interesującą i wcale nie taką prostą grę.

Misje

Jest ich 30, jeżeli jednak uda nam się wykonać wszystkie zadania, to możemy ukończyć grę po przejściu 24.

Podobnie jak w większości takich gier, także tutaj najtrudniejsze są misje obronne. W SandWarriors chronimy duże statki, które są łatwym celem, ponieważ... stoją w miejscu!



Jeżeli musimy samotnie atakować takiego przeciwnika, to zniszczenie go nie jest sprawą prostą. Gdy bronimy i pojawiają się kolejne nowe myśliwce wroga (misja 22 – chyba najtrudniejsza w całej grze), to sprawa bardzo się komplikuje.







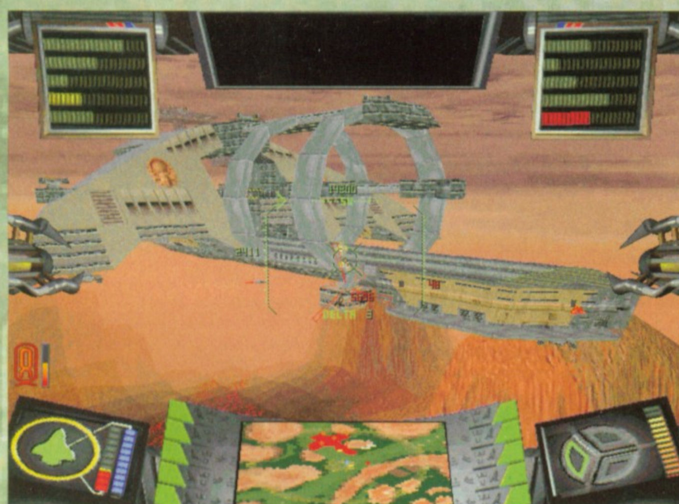




W SandWarriors chronimy duże statki, które są łatwym celem, ponieważ... stoją w miejscu!



Ostatnia misja. Wróg rzucił do obrony swojej stolicy – Serenis – wszystkie siły. Jednostki naziemne i powietrzne stawiają zaciekły opór. Będą walczyć do ostatniej maszyny i ostatniego żołnierza.



Nie wystarczy pokonać obrońców stolicy Imperium Seta. Przeciwnik sięgnie jeszcze po swoje jedyne odwody. Najpierw musimy pokonać eskadrę myśliwców, kierowaną przez elitarnych pilotów. Potem przychodzi kolej na potężny, ostatni lotniskowiec Lorda Seta.



Wróg został pokonany. Wreszcie, po wojnie ciągnącej się przez całe pokolenia, nastał czas pokoju. Możemy odebrać podziękowania oraz gratulacje od Lorda Horusa i... czekać na wezwanie do kolejnej walki o wolność i sprawiedliwość, jak to zwykle w grach komputerowych bywa.

Prostszy przypadek, choć też jeden z trudniejszych w grze, występuje w misji 21. Musimy obronić statek przed jedną, atakującą go grupą pojazdów naziemnych (nie można tracić ani chwili), a potem powstrzymać drugą nadciągającą grupę. Jeżeli pierwsze zadanie jest trudne, to już drugie sprawia znacznie mniej kłopotów.

Misje, których celem jest atak, są bardzo proste: wykryć i zniszczyć.

Walka

Ponownie najwięcej skojarzeń nasuwa się z Archimedean Dynasty (chociaż tam woda – tu pustynia). Najlepsza technika to wykorzystanie rzeźby terenu oraz możliwości uzbrojenia do osłony przed atakiem i do ataku na wroga. W większości przypadków należy latać nisko, wykorzystując kaniony do ochrony przed atakiem rakietowym.

W tej grze nie warto się spieszyć. Jeżeli zajmujemy dobrą pozycję, możemy zatrzymać statek. Często skuteczną metodą jest niewielki „skok" naprzód, odpalenie rakiety i natychmiastowe wycofanie się.

Równie dobre zabezpieczenie jak kaniony dają budynki



w miastach. Są one w większości przypadków niezniszczalne. Można je uszkodzić, ale nie można ich zburzyć.

Niekiedy dobre efekty daje lot blisko ściany budowli czy kanionu.

Warto wykorzystywać niewielkie występy chroniące przed ogniem wroga. Wystarczy wtedy prowadzić ogień



nieco nad celem, aby go zniszczyć – komputer strzela w środek naszego pojazdu i trafia w przeszkodę terenową... Warto też wykorzystywać tunele lub „bramy" (owalne przejścia wycięte w ścianie skalnej). Gdy prowadzimy ostrzał z takiego miejsca, nasz statek jest zabezpieczony, szczególnie przed atakiem rakietowym.



Dopalacza należy używać tylko do ucieczki z pola walki. Trzeba to robić w wypadku, gdy przeciwnikom uda się poważnie osłabić nasze tarcze.

Ponieważ nie mamy zbyt wielu rakiet, należy uży-

wać ich oszczędnie. Podstawową bronią w większości potyczek są działa klasy Porphyr i Scarab. Ataki na duże statki wroga oraz na wieżyczki obronne warto prowadzić z niewielkiej wysokości. Większość obiektów i instalacji zabezpieczona jest raczej przed atakiem powietrznym, niż naziemnym (zagrażające im cele naziemne atakuje eskorta myśliwców). Dlatego duże znaczenie ma wybór odpowiedniego kierunku dochodzenia do celu.

Szybko należy latać tylko podczas walki z myśliwcami... pod warunkiem, że nie ma w pobliżu pojazdów i instalacji naziemnych wroga (inaczej będziemy mieli do czynienia ze stadem rakiet). Przeciwnikiem, który może sprawić nam największe kłopoty jest „okręt liniowy" – cel wielkości myśliwca, ale dobrze opancerzony (kilka tysięcy punktów) i bardziej niebezpieczny, niż nieruchomy lotniskowiec... Podczas walki z nim często najlepszym rozwiązaniem jest wykorzystanie szybkości i możliwości manewrowych naszego statku.

Flar należy używać z umiarem, ponieważ nie mamy ich wiele (7 sztuk – ostatni, czerwony wskaźnik na wyświetlaczu broni), ale są dosyć skuteczne.

Wierzchołek piramidy?

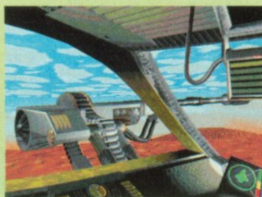
Na pewno nie. SandWarriors to dobry, zaledwie dobry, symulator fantastyczny. Grze zaszkodziło tłumaczenie na język polski (wersję angielską można ocenić na 69%) oraz zbytnie przesunięcie w kierunku „zręcznościówek". Choć daleko jej do największych osiągnięć gatunku, to jednak może się spodobać zwolennikom tego typu rozrywki.

Jacek Ilczuk

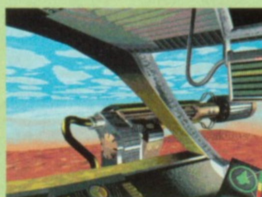
Wnioski

SandWarriors to dosyć solidnie wykonany symulator fantastyczny, z akcentem przesuniętym w stronę zręcznościówek. Daleko mu do najlepszych gier tego gatunku, może się jednak spodobać zwolennikom takiej rozrywki.

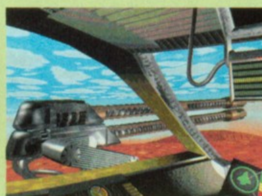
Działa



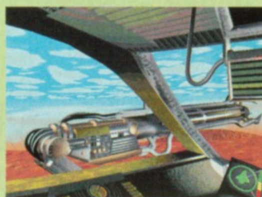
Osiris Vizier
Małokalibrowe, szybkostrzelne działo. Strzela krótkimi seriami. Ponieważ ma niewielką siłę ognia (40 przy trafieniu z obu działek), należy używać go raczej do wykańczania uszkodzonych pojazdów przeciwnika. Mamy do niego dużo amunicji – zapas na statku wystarczy do oddania 250 serii, a więc zwykle do końca misji.



Porphyr
Podstawowa broń w początkowej fazie gry. Ma niezłą siłę ognia (200 – oba działa) oraz spory zapas amunicji (100 sztuk). Jej wadą jest niewielka szybkość strzelania oraz mała prędkość pocisków. Ze względu na tę ostatnią cechę, lepiej go nie używać do ataku na szybkie lub zbyt oddalone jednostki przeciwnika.

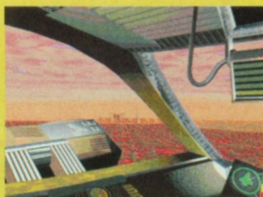


Scarab
Działo laserowe. Nasza główna broń w późniejszej fazie gry. Należy używać go wymiennie z Porphyrem. Ma siłę ognia większą od niego (300 – oba działa), więcej amunicji (125 sztuk) oraz jest bardziej szybkostrzelne. Doskonale nadaje się do walki nie tylko z powolnymi, ale także szybkimi celami – większa prędkość lotu pocisków.

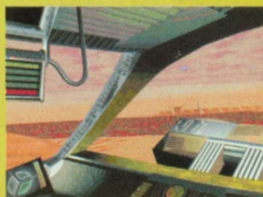


Delta
Działo plazmowe o olbrzymiej sile rażenia (900). Wysyła jeden pocisk. Niestety, w zapasie mamy tylko 8. Należy go używać bardzo oszczędnie, tylko do ataku na duże statki, np. lotniskowce, oraz do zwalczania „okrętów liniowych" wroga – niestety, trzeba podlecieć blisko celu (jest mały), co nie należy do największych przyjemności...

Rakiety



Palermo Invader
Rakieta nie kierowana o dużej sile niszczenia (400), nasz statek standardowo wyposażony jest w 21 sztuk. Doskonale nadaje się do ataku na jednostki naziemne, duże statki, instalacje i budowle wroga.



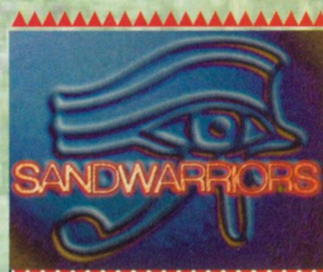
Harakhy
Samonaprowadzająca się rakieta, doskonała do zwalczania celów powietrznych.
Ma mniejszą siłę niszczenia niż Palermo Invader (300). Nasz statek uzbrojony jest w 21 sztuk tych rakiet.

Do celów naziemnych lepiej ich nie używać – pominąwszy fakt, że takie wykorzystanie tej doskonałej broni jest czystym marnotrawstwem – zmniejsza się prawdopodobieństwo trafienia (możliwe jest uderzenie w grunt bądź budynek).



Rekhmire Pharaoh
Jest to rakieta mająca 6 głowic. Po wystrzeleniu przemierza pewien dystans, potem rozpada się na samonaprowadzające się części. Jej podstawową wadą jest niewielka siła niszczenia – zaledwie 60 dla pojedynczej „rakietki". Ponieważ na wyposażeniu statku mamy zaledwie 11 sztuk, nie jest to broń zbyt skuteczna.

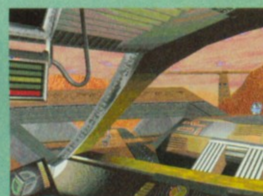
Jej głównym celem jest osłabienie sił wroga. Doskonale nadaje się też do walki z ukrycia. Można podlecieć do przeciwnika, tak aby między naszym statkiem a celem znajdowała się góra. Potem trzeba skryć się za jej granią, aby zabezpieczyć się nie tylko przed bezpośrednim ostrzałem dział wroga, ale także przed rakietami. Teraz wystarczy zatrzymać statek, unieść jego dziób i całkiem bezkarnie (jeśli w pobliżu nie ma nieprzyjacielskich myśliwców) odpalić serię rakiet...



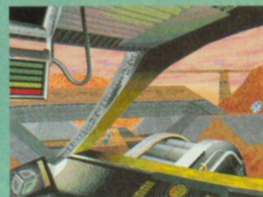
Gremlin Interactive/Astros Productions
1997
L.E.M.
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 67%
Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, DOS lub Windows 95, 16 MB RAM (8 MB RAM dla VGA pod DOS), 87 MB HDD, CD-ROM 2×, mysz lub joystick

Bomby



Sirius Ra
Właściwie jest to połączenie bomby z rakietą. Odpalamy ją – przelatuje pewien dystans, po czym rozpada się na mniejsze bomby. Podobna do rakiety Rekhmire Pharaoh (warto używać jej w podobny sposób – z ukrycia), choć znacznie mniej skuteczna – jej człony nie mają możliwości samonaprowadzania się. Siła niszcząca pojedynczego członu jest niewielka. Nasz statek wyposażony jest w zaledwie 6 bomb tego typu.



Orion
Klasyczna bomba burząca o dużej sile niszczenia. Niestety, trudno ją dobrze wycelować – pewne trafienie jest możliwe praktycznie tylko w wypadku lotu poziomego (najlepiej zatrzymać statek!) i wykorzystaniu widoku w dół. Standardowe wyposażenie – 11 sztuk.